



enseñaron que los humanos descendían de los simios. volver a tus orígenes.

Y para tu
Gameboy, Donkey
Kong Land 2.
Sumérgete con
Diddy y Dixie en
la más alucinante
de las consolas

DONKEY KONG

portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de Super Nintendo para tu Gameboy.

- 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
- 52 Pantallas ocultas.
- 6 Enemigos finales.
- 3 Modos de juego.
- Horas de diversión: Ilimitadas.







Engorilate y vuelve a tus origenes con la Saga Kong.

Nintendo<sup>®</sup>

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana 39 - 28046 Madrid



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente:

María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** 

Domingo Gómez Amalio Gómez

. . . . . . .

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo Redacción:

Redaccion:

Roberto Lorente

Diseño y Autoedición:

Sole Fungairiño (Jefe de sección) Abel Vaquero

Directora Comercial: Mamen Perera Coordinación de Producción:

Lola Blanco

**Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción:

Ana María Torremocha

Fotografía: Pablo Abollado Corresponsales:

Nicolas Di Costanzo (Japón)

Colaboradores:

Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

#### Redacción y Publicidad:

C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99

Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00 Imprime: ALTAMIRA.

Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

# Número 64 - Enero 1997

18 Reportaje Periféricos

No sólo de juegos viven las consolas. En este interesante reportaje os vamos a dar un montón de ideas para que convirtáis vuestra máquina en un aparato alucinante, gracias a una serie de accesorios de lo más atractivo.

28 Big in Japan

Como cada año, Nintendo volvió a celebrar su gran fiesta en Japón, el Shoshinkai Show. Desde allí nos llegan las últimas noticias acerca de todas sus consolas, con especial atención a N64 y sus últimas novedades, entre las que destaca un espectacular adaptador llamado "DD64".



32 N64 USA

En USA también quieren demostrar que están a la última en cuanto a N64 se refiere. Aquí os presentamos cinco títulos realizados por equipos de programación norteamericanos y disponibles ya para el gran público en aquel país. Se trata de juegos con inconfundible estilo americano:

«MK Trilogy», «KI Gold», «Wayne Gretzky Hockey», «Turok» y «Shadows of The Empire».

Psygnosis

Una vez más, la compañía inglesa vuelve a ser objeto de nuestra atención, y es que tiene en cartera unos cuantos juegos que sin duda serán éxitos en el 97. No perdáis de vista estos títulos: «La Ciudad de los Niños Perdidos» y «Mundodisco 2».



En vista de que en

S Los Mejores Juegos

preparado un completo dossier con los, a nuestro juicio, mejores juegos del momento para 32 bits clasificados por géneros. Una guía ideal para que cualquiera de vosotros no tenga dudas de que está eligiendo un gran juego de fútbol o el mejor matamarcianos.



# The Crow: City of Los Angeles

Muertos que resucitan, historias de venganzas, paisajes futuristas... este explosivo cocktail se mezclará en el último juego de Acclaim, un arcade de acción que hará las delicias de aquellos jugadores

que busquen fuertes emociones.



# Toshinden UR

ha decidido crear una serie exclusiva para Saturn del mítico «Toshinden». Aquí os presentamos a su primer representante, un juego de lucha espectacular y sorprendente, que vuelve a hacer gala de un concepto de la tridimensionalidad que aún no ha sido superado.



Las aventuras gráficas

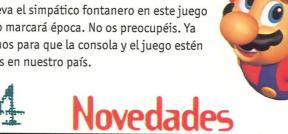
siguen estando de moda en las nuevas consolas, por eso Crystal Dynamics nos ha preparado un atractivo programa repleto de diálogos ingeniosos y situaciones imposibles, protagonizado por dragones, caballeros y princesas.

Claro que también hay sitio para los géneros más clásicos. Sega nos trae la segunda parte de uno de los plataformas más aclamados de la pasada temporada, con un buen puñado de irresistibles novedades.

# ario 64

Continuamos

ofreciéndoos las alucinantes aventuras de Mario en N64. No perdáis de vista las nuevas fases a las que nos lleva el simpático fontanero en este juego que seguro marcará época. No os preocupéis. Ya queda menos para que la consola y el juego estén disponibles en nuestro país.



Tobal №1......64 NBA Jam Extreme ......68 Virtual On.....72 Cool Boarders ......76 Command & Conquer 80 Dest. Derby 2.....82

Pandemonium......94

Cartnyyorm Jim	96
Cheesy	98
Jet Raider	100
Hardcore 4x4	102
Micromachines Military.	104
Realm	108
Jltimate MK 3	110
Y además	112

8 El Sensor La temperatura de

nuestro sensor sube en estas Navidades. Por algo será.

12 En Pantalla Las últimas noticias de este año que acaba, aunque no por ello las peores. Comprobadlo vosotros mismos.

24 Game Masters Una vez

más, Tetsuya Mizuguchi se convierte en nuestro particular maestro. En Diciembre estuvo en Madrid, y nosotros no perdimos un segundo para entrevistarle.

118 Teléfono-Locuras En estas

fechas esta consulta se inunda con todo tipo de dudas y preguntas. Tranquilos, Yen está en plena forma.

128 Trucos Ya veis que nuestra sección de trucos nunca falta a su cita con los jugones que se encuentran más atascados.

138 Hobby Classics Buenos

juegos a buenos precios. Un regalo ideal para estas Navidades.

142 Arcade Show Lavelocidad

vuelve a esta sección con el aclamado «Sega Tourring Car». Pero aún hay más novedades.

146 Otaku Manga Seguro que

habéis pensado en algún regalo manga para estas fechas. Pues bien, aquí os ofrecemos unas cuantas buenas ideas.

150 Tribuna Abierta Parece que

os ha gustado el video del mes pasado. Aunque no a todos, claro.

154 Tomb Raider Este mes

comenzamos a publicar una quía de este gran juego de aventuras.

158 Y el mes que viene... Estas

serán las primeras novedades del 97. Echadlas un vistazo.

162 Ocasión Aún estáis a tiempo de cambiar ese juego que ya os sabéis de memoria.





# raos. ucho más fuerte.

fuertes". Góngorus ha tenido visiones llenas de plataformas multidimensionales, deportes hiperreales, arriesgadas misiones, coches alucinantes y combates sin reglas. "Que estos presagios -concluye el videntenos sirvan para pasar unas Navidades inolvidables".

# 

Nueva York, Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como Crashbandicootmanía y se sospecha que probandicootmania y se sospecha que pro-cede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta-Dara la larta de mejor receta,

"Hoy son nuestras manzanas, pero manana pueden ser nuestras patatas

BANDICOOT

"Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de "Crash Bandicoot" han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. A narontomento more para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

ENTUS MANOS. puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.











SONY

Empezamos un nuevo año. Y nuevo en muchos aspectos. Todo indica que los videojuegos van a vivir una segunda juventud, un segundo boom que colocará a nuestro sector, el de todos, en el lugar que se merece. Las ya no tan nuevas máquinas se están vendiendo a la perfección desde la bajada de precios y todos esperan recuperarse de la seguía que se ha vivido durante los primeros meses del año.

El interés por las consolas crece y crece y hasta se organizan salones en el Círculo de Bellas Artes; las críticas, aunque "haberlas haylas", bajan de intensidad; las compañías dicen vender bien; los gustos de los usuarios se diversifican al compás de las nuevas corrientes creadoras que ofrecen más y mejor producto... Como invitan las fechas, parece que en nuestro mundillo reinan la paz y la

armonía.

Reforzando esta impresión de auge, tenemos que decir que hemos comprobado que para el próximo año, ni PlayStation ni Saturn van a dejar que pase ni un sólo mes sin ofrecernos títulos de calidad. Y a las pruebas nos remitimos: «Tobal NO1», «Virtual On», «Destruction Derby 2», «CoolBoarders»... son algunos de los buenos títulos que van a aparecer en Enero. Y no queremos ni hablaros de los juegos que se nos avecinan, lo cual se redondea al cien por cien con la aparición, por fin, de N64.

Como veis, el año que se va ha acabado muy bien, pero el que llega no podía empezar mejor.

Por eso, estamos seguros de que los deseos de un Feliz 97 para todos esta vez no van a dejar de cumplirse.





### MOLA

#### El afianzamiento de la Nueva Generación.

Ya no hay que hablar más de conjeturas: la Nueva Generación de consolas es una realidad completamente afianzada en el mercado.

Sony afirma que va a agotar su stock de máquinas durante estas Navidades y Sega manifiesta que la bajada de precio que ha "sufrido" Saturn le ha hecho vender en algunas tiendas incluso más que su directo rival. De estos datos que nos ofrecen las propias compañías se deduce que la nuevas consolas han do por completo en el mercado y, siendo algo optimistas, podemos cir que en estos momentos la cifra de felices usuarios de PlayStation SegaSaturn puede andar cerca de los 100.000.

Nintendo, agazapado pero ya menos, dice que tiene previsto vender 70.000 N64 durante el próximo año...

Así la cosas, no podemos menos que felicitar a Sony y a Sega por el trabajo realizado durante este año y desearles a todos que en el 97 vendan aún mucho más.

#### NI FU NI FA

# Quienes critican a Sega por no lanzar apenas juegos para Mega Drive.

Uno de vosotros, avispados lectores, nos ha enviado este mes una carta en la que propone una interesantísima reflexión. Nuestro amigo sale en defensa de Sega ante quienes la critican por editar pocos títulos para Mega Drive y para lo cual se formula la siguiente pregunta: ¿Cuántos títulos creéis que va a sacar Nintendo para Super Nintendo cuando su N64 lleve casi dos años en el mercado? No hacemos más comentarios y dejaremos que el tiempo hable por sí solo, pero lo cierto es que este

lector nos ha hecho reflexionar a todos para llegar a la conclusión de que, efectivamente, quizás Sega ha tenido mucha más consideración con los usuarios de Mega Drive de lo que mucha gente cree. Por eso, estamos de acuerdo: Ni Fu Ni Fa para quienes lanzan estas críticas.

### NO MOLA



# Portátiles: nuevas consolas, viejos juegos.

Durante estos días todos nos estamos quedando impactados ante la campaña publicitaria que Nintendo está efectuando con su Game Boy, -especialmente por tierras chiquitistanies-.

Y lo cierto es que nos parece sensacional que Nintendo haga todos estos esfuerzos por conseguir que su maravillosa portátil -que, además, acaba de recibir un nuevo impulso con Pocket Game Boy-, esté más viva que nunca. Sin embargo, lo que nos gusta un poco menos es que el número de nuevos lanzamientos que se están realizando para ella no esté a la altura de los acontecimientos.

En fin, habrá que revisar detenidamente el amplio y maravilloso catálogo del que dispone esta consola que, en cualquier caso, garantiza horas y horas de diversión.

De la otra portátil, de Game Gear, mejor ni hablamos porque, desgraciadamente, el impulso que está recibiendo Game Boy va a dejar a esta consola en poco más que un buen recuerdo.



# N







 El vídeo de N64, pero moló más el de "Bola de Dragón" aunque hubiera que pagar más.

Pues espérate y verás....

- Las consolas en general y la PlayStation en particular.
- ...y la mía en especial.
- «Broken Sword», bien por Sony.

Ojalá se sigan sacando aventuras de esa calidad. Y en castellano.

 Que Mail tuviera su propio stand en el Simo'96.

La mejor tienda especializada en videojuegos, siempre saber estar a la altura de las circunstancias.

• El precio actual de las nuevas consolas respecto a hace un año.

Lástima que los juegos no hayan bajado tanto.

• La sección "Hobby Classics" y "Trucos a la Carta".

No sólo de novedades vive el consolero.

 «Sonic 3D» que no es una mera secuela.

Brillante colofón para la carrera de Sonic en Mega Drive.

• ¡Vaya par de tías que nos habéis puesto en el concurso de Bust A Move 2¡ !Están buenísimas!

Pues si la hubieras visto, como nosotros, en "carne y hueso"...

 Los suplementos (que ya no dais) de los mangas ganadores.

A la vista del éxito de la edición

anterior, convocaremos otro concurso.

 Las nuevas recreativas como «Virtua Fighter 3» o «X Men Vs Street Fighter».

Estamos deseando que lleguen a las consolas.

- El «Dragon Ball Z Legend», a pesar de lo que algunos digan.
- Pues eso.
- Game Boy Pocket ¡Cabe en todos los sitios!

Incluso en un pocket.

 «Super Mario 64»: el mejor juego de la historia.

Pues cuando lo juegues...

• Una y otra vez: «Tekken 2» y «F-1».

De los mejores juegos de la historia.

 PlayStation, que, al parecer, va a agotar todas sus existencias durante estas navidades.

 Sega Saturn, que con su bajada de precio ha conseguido aumentar considerablemente sus ventas.

• Nintendo 64 que en el Shoshinkai celebrado en Tokio, presentó una serie de juegos alucinantes.

• Nuestra capacidad de "peloteo" para quedar bien con todos (aunque sea cierto que se lo merecen).

• Acclaim, que, tras haber visto su «Turok» para N64, vuelve a situarse en la cresta de la ola.

#### • La N64. Me da lo mismo si tarda en llegar o no, con Saturn y PlayStation ya hay bastante.

Puesto en ese plan, a lo mejor también te gusta N64.

• Que Psygnosis versione para Saturn.

Algunas cosas no les han salido demasiado bien, la verdad.

• Tanta publicidad.

Pues si a ti Ni Fu Ni Fa, déjalo estar: a nosotros nos pone las pilas.  Cierta revista que, por fin, ha cerrado su gran bocaza.

No la "ha cerrado", se la "han cerrado"

- "Otaku Manga". No está mal, pero con más páginas sería mejor. ¿En qué quedamos?
- Las recopilaciones de juegos antiguos, para eso sigo con la NES. Pues a nosotros nos parece una gran idea.
- La sección "Contrapunto", que

#### se está volviendo monotemática.

Manda tú una carta y cambia el disco de una vez.

 Que incluyáis publicidad como el Teletexto de Tele 5 o Ayuda en Acción, que no tienen nada que ver con los videojuegos.

Tele 5 tiene una sección en el Teletexto patrocinada por Hobby Consolas, dedicada a los videojuegos. Lo de Ayuda en Acción, si no lo entiendes...

#### • Que no emitan la serie Bola de Dragón.

Por eso en Hobby Consolas te ofrecemos la posibilidad de conseguir magníficas películas de vídeo.

 Las aventuras gráficas sin traducir: imperdonable.

Estamos contigo.

- Que no habléis de N64. ¿Cómorrrrrr....?
- Que no os marquéis números extra navideños.

¿Como cuánto de extra? ¿como con 180 páginas y un vídeo de regalo?

- La falta de originalidad en la mayoría de los juegos.

La originalidad, como el perfume, a gotitas.

• Que no habléis de Pippin.

Ni del sexo de los ángeles.

 Que los juegos de Saturn sean tan caros.

Más o menos como todos.

 Que no se les haga caso a las 16 bits.

Nosotros personalmente les hacemos todo el caso que podemos.

 Que no respondáis algunas cartas.

A algunas no, a muchas. Nos resulta, de verdad, imposible.

 Tener todas las revistas recortadas porque no aceptáis fotocopias en los concursos.

Sí aceptamos fotocopias. Por cierto, aunque en el concurso de este mes

de «CoolBoarders» no lo hemos puesto, puedes enviar una fotocopia.

 La plaga publicitaria, que resta espacio a lo que de verdad nos interesa, dentro de poco os llamaréis "Publicidad y Hobby Consolas".

¡Ójala. No, ahora en serio...¿te has fijado que cuantas más páginas de publicidad llevamos, más páginas tiene la revista? Nosotros somos los primeros en no dejar que la publicidad quite espacio a la información.

 Que hayan desaparecido "La Gran Ocasión" y "Hobby Classics"

Que no hombre, que no... que era una prueba para ver si estáis atentos.

• Las compañías que no traducen sus juegos -especialmente las aventuras- al castellano.

Reivindicamos el derecho que tenemos de poder jugar con estos sensacionales juegos sin tener porqué aprender inglés o francés al mismo tiempo.

- Proein, distribuidora que parece que no se ha dado cuenta muy bien del "bombazo" que tienen para PlayStation, «Tomb Raider».
- Electronic Arts, por no haber sido capaces de sacar su «FIFA 97» para Saturn durante estas navidades.

#### COLABORADORES

Miguel Angel Komero (malaga), Ruben Marugán (Madrid), un amigo de Avilés, Albert Puyuelo (Barcelona), Manolo Urquízar (Granada), Sergio Belver (Vizcaya) Francisco José Martínez Ojea (Vizcaya), Raú Salas Pérez (Asturias), Pablo & Carlos Fernández (Madrid) Gogeta de Motril (Granada), Antonio Mazarrón (Almería), Silvia Garría Oria (Madrid)







#### Kirby vuelve a la Super Nintendo.

# OCHO NUEVOS JUEGOS EN UN CARTUCHO DE 32 MEGAS.

La estrella de Nintendo no quiere abandonar a su querida Super Nintendo. A pesar de encontrarnos en una época propicia al relajamiento, Kirby no se duerme en los laureles y ya tiene casi preparado su regreso triunfal. Sus muchos seguidores ya pueden

prepararse porque lo va a hacer en Marzo y nada menos que con 8 juegos diferentes que van a venir bien apretaditos en un cartucho de 32 megas de memoria.

En este "megamix" de Kirby se podrá

encontrar un poco de todo, desde plataformas clásicas hasta retos de habilidad, pasando incluso por unas pruebas de lucha.

Eso sí, podéis apostar lo que queráis a que nuestro rechoncho héroe rosado va a seguir absorbiendo a todo aquel que se le ponga por delante pase lo que pase.



«Kirby Super Star» será un cartucho en el que se incluirán 8 juegos, ninguno de los cuales ha sido editado anteriormente para Super Nintendo.

Sonic salta a los 32 bits.

# LANZAMIENTO EN MARZO DE «SONIC 3D» PARA SATURN.



triu con
El
ha s





Ante el parón que al parecer está sufriendo el título «Sonic X-Treme», con el cual el erizo azul iba a efectuar su estreno triunfal en Saturn, Sega ha decidido ofrecer a los usuarios de esta consola otra posibilidad de disfrutar con su héroe de siempre.

El juego elegido será una versión mejorada del «Sonic 3D» que ha sido recientemente editado para Mega Drive, la cual, obviamente, presentará algunas mejoras.

El juego será en su desarrollo y escenarios idéntico al de 16 bits, con la salvedad de que se le han aplicado texturas a todos los elementos que aparecen en pantalla.

La jugabilidad y calidad gráfica de este juego están fuera de toda duda, pero pensamos que la mascota de Sega merecería un juego más original, impactante, rompedor, que le coloque a a la altura que se merece: en lo más alto.



El estreno de Sonic en Saturn se realizará con una versión mejorada del título que hemos visto recientemente en Mega Drive. La incógnita está en saber si va a aparecer también «Sonic Xtreme» y cuándo.

# Carta a los Reyes Magos de un usuario anónimo

Queridos Reyes Magos:

Como todos los años, os escribo esta carta con la esperanza de que me traigáis al menos algo de lo que os pido.

En primer lugar me gustaría que hicierais lo posible para que las nuevas consolas rebajaran su precio al a mitad. Sí, ya se que es mucho pedir, pero sería la única forma de que me llegaran las tres, en vez de una sola. Aunque puestos a conformarnos, vosotros ya sabéis cuál es la que más me mola...

De paso, a ver si hacéis algo para que pueda vender mi consola de 16 bits a algún despistado, (si es posible al abusón que se mete conmigo en los recreos). Sí, ya se que no está muy bien lo que os pido, pero es que he leído que ya no van a sacar muchos más juegos para ella, y me da tanta pena regalarla...

Por cierto, y esto os lo pido como favor personal, decidles a las compañías que no se inventen más consolas, porque al final me van a volver loco y nunca voy a estar contento con la que tenga.

También me gustaría que todos los juegos que saquen sean como «F-1», «Tomb Raider», «World wide Soccer», «Super Mario 64» o «Jungla de Cristal». Los he visto todos en casa de los vecinos de al lado (que siempre tienen de todo) y la verdad es que he flipado en colores. Y si puede ser, que no

cuesten tanto como ahora, para que así no tenga que depender exclusivamente de vosotros, (ni de mis vecinos ricos), cada vez que quiera uno.

Otra cosa. Tal vez vosotros podáis decirles a los que hacen la Hobby, que a ver si se ponen un poco las pilas. No lo hacen mal, pero hay algunas cosas que... bueno, vosotros ya me entendéis: ya les he mandado dos cartas, pero es que no hay manera de que me publiquen una. Bueno, eso es todo... prácticamente. También querría un Ferrari F40, un puesto de titular en el Madrid y una doble de Cindy Crawford. Pero claro, como me han enseñado mis padres, no hay que ser demasiado ambicioso, así que me conformo con lo de arriba. ¡No tardéis en venir!

PD. Por si las moscas, los coches me gustan rojos, juego de delantero centro y aunque sé algo de inglés, prefiero entenderme en castellano.

Manuel del Campo

# «Ringlord Saga 2», muy pronto en tu consola. A SATURN LE GUSTA EL ROL.

Será en Marzo cuando la propia Sega se encargue de poner a la venta «Ringlord Saga 2», un RPG que cautivará a los seguidores del género por su intrigante argumento y sus virtudes gráficas.

El juego mostrará un estilo muy similar al de «Shining Force 2», presentando los combates como un despliegue de estrategia sobre un tablero en el que iremos moviendo y haciendo actuar a los muchos personajes que pueden unirse a nuestro equipo. Cuando no estemos luchando, disfrutaremos de una aventura dinámica y colorista que nos obligará a hablar, buscar pistas, investigar y recopilar todo tipo de objetos.







Los usuarios de Saturn van a poder ampliar en breve sus ansias "roleras". El interés de esta consola por este género resulta evidente

# Nintendo os abre sus puertas. GRAN EXPOSICIÓN DEL 19 DE DICIEMBRE AL 4 DE ENERO.

Nintendo España quiere que todos podáis descubrir con vuestros propios ojos las interesantes novedades que tiene preparadas para el año que viene.

Con esta intención han organizado el "Show Room", una exposición en la que habrá a disposición de los asistentes 34 consolas N64, 38 SNES, 8 Super Nintendo con Super Game Boy y 21 Game Boy Pocket. En total habrá 101 puestos de juego en los que os podréis encontrar, entre otros, títulos tan alucinantes como «Super Mario 64», «Super Mario Kart64», «Shadows of the Empire» o «Wave Race 64» y todas las novedades de SNES y Game Boy.

Si estáis interesados en este asunto tenéis que saber que el "Show Room" va a celebrarse en el edificio situado en el Nº39 del madrileño Paseo de la Castellana, entre los días 19 de diciembre al 4 de enero del 97. Para evitar aglomeraciones existirá un sistema de sesiones (4 al día de 2 horas de duración) con cita previa para la que tendréis que contactar con el Club Nintendo en el teléfono:

este género resulta evidente. (91) 319 22 44. ¡Vamos, llamad! ¿a qué estáis esperando?



«The Incredible
Hulk», en breve.
NUEVO
VIDEOJUEGO
CON
SUPERHÉROE
INCLUÍDO.



El juego de Acclaim «The Incredible Hulk», -protagonizado por el súper héroe verde también conocido por La Masa-, está a punto de llenar las estanterías de las tiendas de todo el país.

Este título tiene prevista su salida tanto en Saturn como en PlayStation y en esencia se tratará de un "beat'em up" que se desarrollará sobre un mapeado 3D de gran calidad.

Por su parte el protagonista del compacto, (tan grande y verdoso como de costumbre), poseerá una generosa dosis de renderización que le dará un aspecto de lo más real y con el que entusiasmará a sus fans.







# Internetine

#### Juegos violentos.

El Instituto Nacional de Medios y la Familia de USA acaba de publicar un informe en el que se critica la excesiva violencia de algunos videojuegos que se supone están al alcance de los menores de edad. Dentro de este informe se facilitaba una lista a la que ellos mismos llamaron "The Dirty Dozen" (la docena sucia) en la que se incluían los juegos con "mayor carga de violencia y otros aspectos cuestionables", (según sus propias palabras),. Aquí tenéis la lista. Sacad vuestras propias conclusiones: Doom, Fighting Vipers, Killer Instinct, Krazy Ivan, Mighty Morphing Power Rangers, Mortal Kombat, Primal Rangers, Resident Evil, Revolution X, Street Fighter II, Virtua Cop y Virtua Fighter 2. Se han olvidado de Los Pitufos.

#### El sector de los videojuegos vive una segunda juventud.



Según un estudio reciente publicado por el mercado de estadísticas de Washington DC, las ventas de hardware y software en el sector de las videoconsolas durante Octubre del 96 se han incrementado en un 31% con respecto al mimo mes del pasado año. Está impresionante subida supone el mayor boom del sector tras el acaecido en el año 93, con la llegada de Mega Drive y Super NES. La revalorización de este mercado, que durante los dos últimos años había descendido alarmantemente, es una consecuencia directa del asentamiento definitivo de las tres nuevas consolas: Saturn, PlayStation y N64, y el abandono casi definitivo a las 16 bit. En este estudio se afirma también que a finales de este año está cifras podrían incrementarse en un 16,5% más.

#### La versión para Saturn de «Virtua Fighter 3» se venderá junto a un cartucho.

Según informaciones llegadas de Japón, la versión doméstica de «Virtua Fighter 3» podrá adquirirse junto a un cartucho que ayudará a conseguir una calidad más cercana a la recreativa. Se trata de una posibilidad opcional, ya que el CD del juego se venderá independientemente. Con este cartucho, se rumorea que el juego podría alcanzar un precio total cercano a los 150\$ (unas 17.000 pts), aunque su nivel técnico alcanzaría cotas sorprendentes.

#### «Final Fantasy VII» no saldrá para N64.

Sony y Square acaban de firmar un acuerdo por el cual se garantiza que el juego «Final Fantasy VII» jamás tendrá una versión en N64. Este acuerdo no significa que Square no vaya a realizar nunca ningún juego para la nueva consola de Nintendo, pero actualmente parece una circunstancia poco probable.

#### En Rusia también juegan con PlayStation.

Rusia se ha convertido en el último territorio en el que Sony ha lanzado su consola de videojuegos. La compañía ha colocado las primeras 3.000 unidades en Moscú, y espera continuar el desembarco en otras importantes ciudades rusas. Sony ya había lanzado su consola en otros países de Europa del Este como Polonia, República Checa y Hungría.



Acclaim premia a sus usuarios.

# «IRONMAN & X-O MANOWAR» LLEGA CON REGALO.

Agradable sorpresa la que se van a llevar los que que compren el juego de Acclaim «Ironman & X-O Manowar» para Saturn o PlayStation.

Junto al reluciente "beat'em up", vais a encontrar un cómic a todo color que incluye una aventura completa de... exacto, lo habéis adivinado, de Ironman.

De esta forma Acclaim os agradece vuestra confianza y os invita a repetir en el videojuego las hazañas del hombre metálico que leáis en el cómic. La idea nos ha encantado. A ver si Pamela Anderson se anima a hacer un juego con Acclaim...





Descubrimos al primer español que prueba una N64.
VIAJÓ A JAPÓN
GRACIAS A «SECRET OF EVERMORE».

Aquí tenéis al primer españolito (después de nosotros, je, je,) que ha podido probar una N64. Su nombre es Miguel Lucas de Mora, tiene 14 años y gracias a la promoción "Viaja a Japón con Secret of Evermore", que realizó Nintendo España con este juego, este toledano de Villaseca de la Sagra ha ido a tierras niponas completamente "de gorra", (la de Mario).

Durante 8 días este mozalbete ha visitado en compañía de sus padres los lugares más bellos del País del Sol Naciente, con el aliciente añadido de saber que a su regreso al hotel tenía para

él solito una N64 en la que descargar las emociones de la jornada.

¡Enhorabuena Miguel! Los otros 1.944 participantes en esta promoción se habrán "alegrado" mucho por ti.





"He recibido cartas de niños pequeños que dicen que ya han conseguido 120 estrellas en Mario 64. ¡Algunos chavales de guardería son mejores que yo en «Super Mario 64»!" Sigheru Miyamoto, responsable del software de N64 y creador de Mario en entrevista concedida a HC durante el Shoshinkai.

"El juego que más hemos vendido hasta el momento para PlayStation ha sido «F-1», con casi 20.000 unidades".

María Jesús López, Directora General de Sony Computer Entertainmet España.

"La mejor forma para relajarme es jugar a mi nuevo videojuego de tenis con Seedorf, en la habitación del hotel donde estamos concentrados".

Roberto Carlos, jugador del Real Madrid en diversas emisoras de radio.

"España me ha gustado mucho, pero sobre todo sus mujeres, me he enamorado de todas ellas".

Jun Taniguchi, asistente de producción de AM Anex, en declaraciones a Nicolas Di Costanzo tras regresar de su viaje a España.

"En estos días la gente que viene a nuestras tiendas nos está pidiendo «FIFA 97», «FIFA 97» y «FIFA 97»". Pablo Crespo, Director General de Centros Mail.

"La bajada de precios ha funcionado muy bien, y en algunos comercios se han vendido por primera vez más Saturn que PlayStation".

Ángel Sánchez, Director General de Sega España. Las tiendas Centro Mail siguen su expansión.

# ESTE MES SE HAN ABIERTO 6 NUEVOS CENTROS MAIL.

La mayor cadena de tiendas dedicada a los videojuegos en nuestro país sigue creciendo a pasos agigantados. Las tiendas Centro Mail cada vez son más habituales en nuestras ciudades y al ritmo que llevan no tardarán mucho en estar en toda España y parte de extranjero. Como muestra un botón: seis nuevos locales se acaban de abrir en Sabadell,



Gijón, Tenerife, Centro Comercial La Vaguada (Madrid), Mataró y Alcorcón. Con estos nuevos centros, la red de franquicias llega a la nada despreciable cantidad de 43 tiendas repartidas por España, Portugal y Argentina. Si queréis saber cuál es la más cercana a vosotros, sólo tenéis que llamar al Tlf: 902 17 18 19.

# Después del éxito en 16 bits. «ISS DELUXE» LLEGA A PLAYSTATION.

Konami pondrá muy pronto a la venta una nueva versión de «International Superstar Soccer Deluxe». Visitadas ya las dos 16 bits, en las que ha obtenido un enorme éxito, este juego salta ahora a PSX, aunque no mostrará apenas novedades en su aspecto. Es decir, que el juego seguirá siendo el mismo de siempre, divertido y bien animado, pero

alejado del alto nivel gráfico alcanzado por otros simuladores de Nueva Generación.

Este lanzamiento no evitará que la propia Konami ponga a la venta hacia Marzo «Goal Storm 2» para PlayStation, juego que en este caso sí que promete aprovechar las posibilidades técnicas de las 32 bits.



poco más cuidados, pero el aspecto gráfico general será prácticamente igual al mostrado en las 16 bits.

# Nueva pareja de héroes en playStation. BMG NOS TRAE «FIRO & KLAWD».

Dos nuevos héroes urbanos llegan al universo Playstation dispuestos a hacerse un hueco entre los grandes: un Gorila policía y un gato callejero. Ellos se llaman «Firo & Klawd» y son los protagonistas de un juego de acción realizado por BMG que va a causar sensación en los próximos meses.

Perspectivas isométricas, mucho ritmo, escenarios coloristas y opción para dos jugadores simultáneos serán sus principales características. Su llegada a las tiendas está a punto de producirse aunque por motivos de tiempo no hemos podido analizarle en profundidad. Será en el número que viene.







Telstar en plan aventurero.

# «EXCALIBUR 2057» PARA PLAYSTATION.

Si tenéis una PlayStation, inquietudes aventureras y muchas ganas de divertiros Telstar va a poner a vuestra disposición un juego de esos que hacen que las horas pasen volando. «Excalibur 2057» será una aventura tridimensional con mucha acción. Vendrá a ser parecido a «Tomb Raider» estéticamente, pero ambientado en una era en la que conviven las historias de espada y brujería con la tecnología espacial. Vamos, un argumento de lo más propicio para disfrutar horas y horas pegados a la pantalla. Ahora que ya os hemos dejado con la miel en los labios os diremos que la distribución correrá a cargo de Proeinsa y que su fecha de salida no está confirmada todavía pero no se retrasará mucho.







# Codemasters calienta motores. «MICROMACHINES V-3» SE ACERCAN A PSX.

Después de muchos retrasos ya parece confirmado el lanzamiento de «Micromachines» en PSX. El divertido juego de Codemaster se pondrá a la venta en Marzo v será Proein la encargada de distribuirlo. El juego nos mostrará las excelencias de este clásico título adaptadas a las 32 bits con espectaculares entornos 3D. Disfrutaremos hilarantes pistas llenas, como es habitual, de humor e imaginación.





# 93 93 93

# ii Todos coinciden!!

Hobby Consolas,
Nintendo Acción y
Super Juegos han
puntuado a
Secret of Evermore
con 93 puntos sobre
100, situándose así a
la cabeza de los R.P.G.
traducidos al
castellano.

# TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

En el juego encontrarás: 42.846 palabras 580.000 caracteres 10.354 lineas Equivalente a 235 páginas A4 de texto.



iCompruébalo por ti mismo!

Nintendo<sup>®</sup>

Nintendo España, S.A. eo de la Castellana, 39, 28046 MADRID Y es que ningún otro R.P.G. te ofrece tanto:

- 20 localizaciones distintas.
- 18 poderes especiales.
- 45 tipos de enemigos diferentes.
- 20 super enemigos finales.





### Sony se hace analógica:

Siguiendo la moda empezada por Nintendo con el

mando de su N64 y secundada por Sega, PlayStation tendrá dentro de poco un mando analógico que con un diseño parecido al original al que se le han añadido dos pequeños joysticks analógicos, colocados uno bajo el select y otro bajo el start, más o menos. Por el momento se han visto en tres colores, negro, blanco y gris.

#### Módem para N64: Según parece,

Seta tiene previsto sacar un cartucho para N64 con un Módem que permitiría jugar vías telefónica con otros usuarios. Todavía no es más que un rumor.

#### El miedo puede llegar a

Saturn: Parece ser que Capcom trabaja en una versión para Saturn de su genial «Resident Evil». Los rumores indican que el jugo cubrirá el período entre la primera y segunda parte de «Bio Harzard», nombre japonés de «Resident Evil».

### Nuevo programa de radio dedicado a videojuegos: se

llama "Otaku Players" y pueden escucharlo los martes a las cinco de la tarde todos los jugones de Madrid que seleccionen en su dial Radio Las Aguilas en el 106.3 de la FM. Seguros que os mantienen del todo informados.

#### Otro juego de Goku: La serie

televisiva Dragon Ball GT ya ha inspirado un nuevo videojuego del mismo título. Poligonal y tridimensional, el juego romperá con todo lo anterior. Prometemos dar más información e imágenes. Por cierto, la versión francesa de «Dragon Ball Hyper Dimensions» no va a tener el modo historia de la versión japonesa, lo que nos hace suponer (casi asegurar) que nosotros aquí tampoco podremos disfrutarlo. Además, la fecha de lanzamiento, prevista inicialmente para enero puede ser retrasada.

#### PlayStation ya ha producido más de 1 billón de \$: Según la

revista "PSX Power", las ventas de hardware y software de PlayStation desde que se puso a la venta en Septiembre de 1995 ya han engrosado las arcas de Sony en más de 1 billón de dólares. Las altas esferas de Sony esperan que esa cifra se incremente durante estas Navidades, en las que se presagian unas ventas altísimas.

Se confirma la asistencia de los grandes del sector al "I Salón del Videojuego" que se celebra en el Círculo de Bellas Artes de Madrid.

### UNA EXPOSICIÓN

#### QUE NO TE DEBES PERDER.

Como dice la compañía organizadora, Bandaluz, este será "un salón con vistas al ciberespacio". En él podréis disfrutar de una exhibición de más de cien juegos, asistir a conferencias, participar en

campeonatos y talleres y votar a nuestro juego favorito. Como ya os anunciamos, el salón se está celebrando de los días 23 al 29 de diciembre, ambos incluidos, en el Círculo de Bellas Artes de Madrid.

El precio para entrar será de 500 pts, aunque por 1500 podréis haceros con un abono que da derecho a asistir a todas las conferencias y a una sesión de taller. Estas son algunas de las actividades de las que podréis disfrutar:

- En la Sala Goya: exposición de más de 100 videojuegos de última generación para PC y consolas. Podéis encontrar títulos de Electronic Arts, Microsoft, Disney Interactive, Sony Computer, Proeinsa, Virgin, Sega, Arcadia, Erbe y Dinamic Multimedia.

- Concurso diario de ajedrez y Campeonato de videojuegos. Las finales se disputarán el domingo 29.

- Del 23 al 28 se podrá disfrutar del taller "Cómo se hace un videojuego"

- El día 23 habrá una mesa redonda sobre "La Historia del videojuego" moderada por Hobby Press.

- El día 26 se descubrirán en charlas tipo "Así se hizo" los secretos de juegos como «PC Fútbol 5.0» o «Blade».

- El día 27 se nos explicará "La producción del videojuego"

- El día 28 se hablará de películas interactivas en la charla "Del cine al videojuego".

# ¿Los videojuegos son cosa de hombres? FLAMANTE GANADORA DEL CONCURSO «BUST A MOVE 2»





El nuevo Centro Mail situado en La Vaguada de Madrid fue el escenario de la final del concurs**o** «Bust A Move 2» Organizadores, finalistas y ganadora (acompañada por su inseparable hija) posaron con sus premios así de satisfechos.

El pasado 14 de diciembre se celebró en uno de los Centros Mail de Madrid la gran final de concurso «Bust A Move 2» organizado por Acclaim, Arcadia, Centros Mail y Hobby Press.

Desmitificando eso de que las consolas son cosa de niños, el participante más hábil explotando burbujas fue una ama de casa, María Angeles Calvo Ballester, madrileña de 33 años que superó a sus tres contrincantes con el handicap añadido de que su hijita quería jugar con mamá a toda costa.

La flamante triunfadora se llevó a casa un TV con vídeo, una consola Saturn y un «Bust A Move 2». El finalista fue Patxi Andueza de Pamplona, quien recibió como premio una Saturn y un «Bust A Move 2», el mismo premio que se llevaron a casa el tercer y cuarto clasificado, José Luis Neira (Madrid) y José Ignacio Palon (Burgos). Las fases previas del concurso se llevaron a cabo en los Centros Mail distribuidos por toda España, donde se congregaron miles de participantes. Nuestra enhorabuena a todos, especialmente a Angelines.

# THE CEGEND

estas, frente a una surva

aunque necesites ayuda, a veces...

# ayuda

es suiciente











Casado en la serie de TV 6 luchadores simultances Mode historia Ayuda de los dieses

www.sega-europe.com

PELIGROSAMENTE REAL



# Mejora tu cousola

Bien. Ya tienes tu nueva consola y unos cuantos juegos. Y ahora te das cuenta de que te faltan algunas cosillas para poder sacarle el máximo partido a todo lo que tienes. Pues aquí está Hobby Consolas para orientarte y ofrecerte una selección de los mejores periféricos que puedes encontrar actualmente para Saturn y PlayStation. De nada.

# Adaptador 6 jugadores



Ideal para jugones con muchos amigos y para amantes de los juegos deportivos. Con este aparatito podrán compartir emociones hasta 6 jugadores a la vez. Distribuido por

Precto: 6.490 pts.



# Multi-tap

Se conecta al puerto del pad y permite la participación de hasta 5 jugadores simultáneos. Si conectamos dos Multi-tap podrán participara hasta 8 jugadores. Es ideal para juegos deportivos.

Prece aprox: 5.500 pts







# Virtua Gun

El complemento ideal para los juegos de la serie "Virtua Cop". Si no la conseguiste con la primera entrega, ahora puedes enmendar tu error. La pistola que Clint Eastwood querría para sí.

Precio: 11.990 pts. con Virtua Cop 2'.

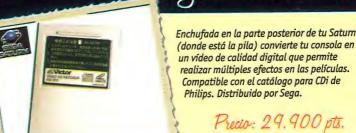
# Sistema Operativo Photo CD



Carga este compacto en tu Saturn y podrás ver en la tele todas las fotos que tengas en formato Photo CD. Tu consola convertida en un álbum de fotos pero con posibilidades multimedia. Distribuido por Sega.

Precto: ND.

# Tarjeta Vídeo CD



Precio: 29.900 pts.

# Control Pads

## Control Pad 3D

Combina en un mismo mando las ventajas del pad digital y la precisión del analógico. Si te gusta el juego «Nights» deberías pensarte muy seriamente la compra de este pad. Dispone de botones Ly R colocados a modo de gatillos. Distribuido por Sega.

Precio: 4.990 pts. 12.990 pts. con Nights.



### Mando PSX

Para disfrutar a tope de tu PlayStation deberás hacerte pronto con un pad adicional. La opción más sencilla es el mando original de Sony. Cómodo y de fácil manejo es compatible, por supuesto, con todos los juegos.

Precio aprox: 4.200 pts.

# Mouse

Ideal para aventuras gráficas, wargames y juegos de estrategia. Se vende junto con una alfombrilla con el logo de PlayStation y es compatible con muchos juegos, entre ellos, «Doom», «Myst», «MundoDisco»...

Precio aprox: 4.200 pts.



### NeGcon

Lo más curioso de este mando es que se gira por la mitad para proporcionar un control extra en los juegos de carreras y lucha. Al ser analógico recoge las diferencias de presión, es decir, cuanto más aprietes el botón mayor será el efecto. Es compatible con todos los juegos que incluyan el logo en la caja, entre otros, «Destruction Derby», «Ridge Racer», «Wipedut»...

Precio aprox: 6.490 pts.

# Pad Infrarrojos

Consta de un emisor que se conecta a los dos puertos de Saturn y de dos pads receptores que te permiten jugar a una distancia más que aceptable de la consola. Además, te libras de los líos de cables... Distribuido por Sega.

Precio: 7.990 pts.



### Terminator

Este pad digital de ocho botones tiene la peculiaridad de contar con indicadores luminosos que muestran qué botón se está utilizando en cada momento. Cuenta con función de ralentización y su diseño es de lo más espectacular que podéis encontrar. Es de Logic 3 y lo distribuye E.A.

Precio: 4.990 pts.

# Saturn Pad 6

Seis interruptores nos permitirán seleccionar la función autodisparo o turbo de cada uno de los botones de manera independiente. Incluye función ralentizadora. Distribuido por Arcadia.

Precio: 2.990 pts.



## Control Pad

Una de tus primeras adquisiciones si te gusta jugar en compañía de amigos. Tus juegos deportivos te agradecerán la elección (y tu hermanito también) Distribuido por Sega.

Precio: 2.990 pts.

# Specialised AsciiPad

Cómodo de agarrar y muy manejable, la gran ventaja de este pad distribuido por Sony son los múltiples interruptores con los que cuenta y que nos permitirán activar funciones como turbo disparo, auto disparo y cámara lena.

Precio Aprox: 5.000 pts.



# PSX Pad 8

Además de los botones de un pad normal, este mando de Funsoft oculta un botón en la parte posterior que nos permitirá seleccionar, de manera independiente, las funciones de autodisparo, turbo y ralentización sin separar los dedos del disparador. Esta interesante oferta la pone a tu disposición Arcadia.

Precto: 2.990 pts.

# Ampliaciones de Memoria

# Back Up Memory

Si tu Saturn está hasta arriba de partidas guardadas, este cartucho te salvará el pellejo con 4 megas extras. Si lo acoplas al puerto de expansión de tu consola ya no correrás riesgos con tus juegos más difíciles. Distribuido por Sega.

Precio: 7.990 pts.



Guarda tus partidas en diskettes de 3'5 pulgadas como si tu PlayStation fuera un ordenador. Capacidad de almacenaje sin límites (unas 15 partidas por diskette). Distribuido por Centros Mail.

Precio: 13.990 pts.

# Memory Card

Ocho veces más rápida que una tarjeta corriente, con opción de borrado a alta velocidad y con capacidad para más de 120 partidas en sus 8 megas. Distribuido por Centros Mail.

Precio: 6.990 pts.

# Memory Card

Gracias a esta pequeña tarjeta de Sony podremos grabar los datos de los juegos que nos lo permitan. Imprescindible para jugar aventuras gráficas o conservar records. Los datos de una tarjeta pueden copiarse a otra para intercambiar datos. Almacena hasta 15 partidas (64 Kb) y el acceso es rapidísimo. Imprescindible.

Precio Aprov. 3.500 pts.



# Arcade Racer

Si te haces con este volante ya sólo te faltará el casco y los guantes para sentirte como Carlos Sáinz en medio de un rally. Tus juegos de carreras nunca volverán a ser lo mismo con él. Distribuido por Sega.

Precto: 9.900 pts.

# Performer Turbo Whell

Tu PlayStation nunca ha estado tan cerca de convertirse en un coche de verdad. Volante deportivo con varios botones para cambiar de marcha o seleccionar las vistas, y como extra, unos pedales para controlar acelerador y freno. «Ridge Racer», «WipeOut» o «F-1» por ejemplo, te lo agradecerán.

Sólo podrás encontrarlo en Centros Mail.

Precto: 11.990 pts.



# AsciiStick

Este joystick de Sony se hace imprescindible para los seguidores de la lucha y los arcades en general. Es un mando robusto de microinterruptores que junto a los botones normales ofrece opciones de turbo y auto-disparo y un interruptor para ralentizar la acción.

Precio Aprox: 8.400 pts.

# Analog Joystick

Cuenta con dos mandos diseñados para conseguir una máxima sensibilidad en el control. La palanca analógica está dotada de un pequeño pad digital a la altura del dedo pulgar, lo que permite diversificar las acciones a realizar simultáneamente.

Ideal para simuladores de vuelo, juegos de lucha y "shoot'em up".

Predo aprox: 10.500 pts.



Palanca metálica, 8 botones, posibilidad de disparo rápido y toda la emoción de las máquinas recreativas. El mejor compañero de tus arcades. Distribuido por Sega.

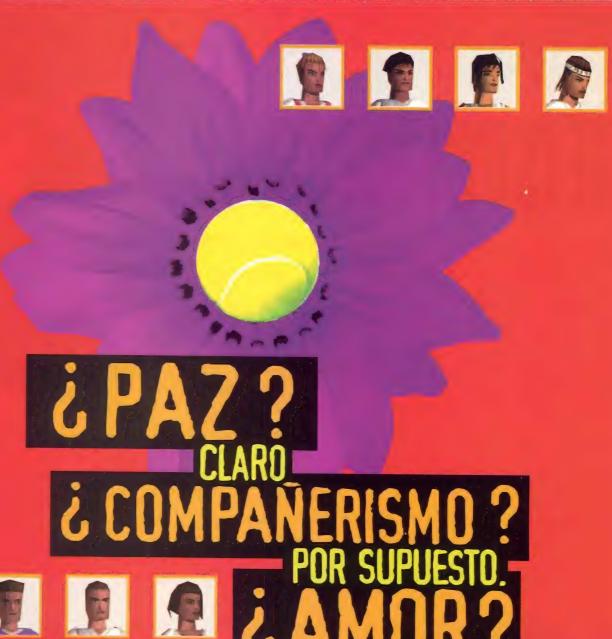
Precio: 6.990 pts.



# Link Cable

Permite conectar dos consolas para jugar a la vez. Son necesarias dos TV, dos consolas y dos juegos para disfrutar de una sensación semejante a las recreativas. Es compatible, entre otros, con «Wipeout», «Destruction Derby», «Doom», «Ridge Racer», «F-1» y todos los que lleven su símbolo en la caja.

Prece Aprox: 3.500 pts





BREAK POINT. EMOCIONES RADICALES.













# TETSUYA MIZUGUCHI

Este joven de aspecto despistado es el creador de algunos de los mejores videojuegos jamás vistos: «Sega Rally», «Manx TT», «Sega Touring Car»... Mizuguchi es el auténtico Rey Midas de Sega, un genial realizador cuyo nombre aparecerá grabado con letras de oro en la Historia de los videojuegos. Hace unos días estuvo en Madrid y tuvimos la oportunidad de conocerle un poco mejor.



# Posiblemente el mejor programador del momento. Posiblemente...



Mizuguchi se lo pasó en grande echando un vistazo a nuestra revista. A pesar de no entender absolutamente nada, pudo comprobar que su presencia es habitual en nuestras páginas.

Con un curriculum como el que tiene Mr. Mizuguchi, cualquiera podría suponer que estamos ante el típico "yuppie" japonés. Pero no, al contrario, esa impresión desaparece tras cruzar con él unas cuantas palabras y comprobar que es todo amabilidad y sencillez. Más que con ese impecable traje con el que nos recibió, su figura parece ligada a la gorra y los pantalones cortos con los que le "cazamos" hace unas semanas en plena preparación de «Sega Rally».

Dejando a un lado consideraciones sobre el aspecto de Mizuguchi, lo cierto es que la influencia de este personaje dentro de Sega es tal que se ha permitido el lujo de crear su propio departamento de desarrollo, AM Anex, algo insólito en la compañía japonesa.

"Hemos decidido formar un departamento por nuestra cuenta, ya que en AM#3 había mucha gente trabajando, unas 100 personas, y eso significa muchas ideas, muchas propuestas, y es difícil llegar a concretar algo. Aquí somos sólo 16 hombres trabajando y todo resulta mucho más fácil"

¿Sólo hombres? (Carcajada general)
"No, también mujeres. Hay cuatro mujeres

trabajando con nosotros, pero ninguna es programadora, son diseñadoras."

A pesar de esta ayuda femenina, parece poca gente en comparación con la multitud de los otros departamentos.

"Con este equipo creo que podemos hacer uno o dos juegos al año. Claro que yo preferiría hacer sólo uno en beneficio de la calidad, pero es algo impensable. Nos debemos a nuestra empresa y a nuestro público".

A la cita, celebrada en las oficinas de Sega en Madrid, ha llegado acompañado de Jun Taniguchi, un estrecho colaborador suyo en AM Anex que también tiene muchas cosas interesantes que decir.

"Nuestro primer trabajo como AM Anex ha sido «Sega Touring Car», pero sólo llevamos cuatro meses en este departamento. Ha sido un trabajo contra reloj, muy duro, hemos pasado muchas noches sin dormir para poder acabarlo en el plazo previsto".

Si en cuatro meses han sido capaces de hacer un juego así, ¡qué no harían en un año! Aunque quizás la conversión de este juego para Saturn, -proyecto en el que actualmente están inmersos-, les cueste un poco más.

"Todavía no sabemos cuando estará listo, pero esperamos que sea pronto", aclara Taniguchi, aunque en seguida toma la palabra su jefe para describir el proceso.

"En la conversión de «Sega Touring Car» para Saturn está participando

un grupo de personas en el cual nos encontramos. No se trata de AM Anex ni de un departamento en concreto, sino de una serie de colaboradores encargados de realizar este trabajo. Por supuesto que está implicada gente de AM Anex, pero las personas principales pertenecen al departamento de consolas. Ni siquiera es el mismo equipo que realizó la conversión de «Sega Rally». Sí coinciden algunos nombres, como el mio y el de Taniguchi, pero no es el mismo equipo.

Resulta que el tío es un fanático de los Rallies, y conoce a un montón de pilotos, incluido a Carlos Sáinz.

"Es un gran tipo, muy simpático, lástima que haya llegado a acuerdos con Nintendo y Sony", explica sonriendo.

Tal vez esa sea la razón de no haber incluído el Ford Escort Cosworth de Sáinz en «STC»

"Creemos que los cuatro coches que están incluidos representan a los turismos de todo el mundo. Mercedes, Opel, ALfa Romeo y Toyota son marcas que conoce todo el mundo y estos modelos seguro que son el sueño de muchos conductores. Otras marcas no tuvieron imaginación para incluir un modelo suyo en este juego. Además, el modelo de

Carlos no me parece uno de los mejores."

Ahí queda eso.

### Le gusta la velocidad.

No hay que ser ningún lince para darse cuenta de que siente una gran predilección por la velocidad: «Sega Rally», «Manx TT», «Sega Touring Car»...

"A mí me gustan mucho los juegos de coches, pero no sólo a mi, sino a todo el staff. Los juegos de coches "Preferiría hacer sólo un videojuego al año en beneficio de la calidad. Pero eso es algo impensable. Nos debemos a nuestra empresa y a nuestro público".

hablan un solo idioma, se trata de un género que gusta en todo el mundo y al que todo el mundo puede jugar. En los simuladores no hay idiomas, cualquiera puede entenderlos". Le hemos tocado la fibra sensible:

"A vosotros seguro que os gusta conducir, y pilotar coches de carreras, y es algo que le pasa a casi todo el mundo."

¿Y la lucha?

"Sí, AM2 realiza grandes juegos de lucha, pero se trata de un departamento enorme que puede realizar muchos juegos al año. Por eso puede abordar tantos géneros como se proponga". Está embalado...

"A mi también me gustan los juegos de lucha, pero más sangrientos", dice entre sonrisas con mucha ironía. "Tal vez programe algún juego de lucha en el futuro, pero es algo que se debe estudiar mucho. No sólo hay que pensar en qué juego me gustaría hacer, sino en cuál puede ser más interesante para mí y para el público. No es cuestión de hacer lo primero que se te venga a la cabeza".

# ¿ Arcade o consolas?

Desde luego no se puede decir que se prodigue mucho en Saturn. De momento, tan sólo «Sega Rally» y ahora «Sega touring Car».

"Saturn impone más límites. Es más difícil trabajar para esta consola en comparación con el Model 2". Se le ve con ganas de

> sincerarse. "Las máquinas arcade presentan juegos que están obligados a divertir durante cuatro o cinco minutos. La gente entra a un salón, juega y se va. Saturn es una máquina de juegos muy especial, ya que tiene que divertir a la gente en sus casa durante muchas horas y eso hace que los juegos tengan que ser realmente buenos y duraderos. ¿Y el PC?.

"Creo que el PC es una máquina mucho más



Jun Taniguchi, que también asistió a la reunión, es asistente de producción en AM Anex y un estrecho colaborador de Mizuguchi.



# -Masters-

orientada a otras funciones como escribir, conectarse a Internet, enviar e-mails, aunque también sirve para jugar, pero es un concepto distinto."

Se ha visto obligado a hablarnos de sus preferencias.

"En realidad yo prefiero trabajar en juegos arcade. Pero no se trata de eso. Nosotros intentamos siempre que el juego sea lo más divertido posible en versión arcade o Saturn. No es una cuestión de tecnología sino de ofrecer un alto nivel de diversión. Es un proceso. Primero se realiza el juego arcade y después la versión de Saturn. Hay que ir paso por paso".

Claro que todos nos preguntamos por qué «Sega Rally» y «STC» sí y «Manx TT no.

"No estoy trabajando en la conversión de «Manx TT» por una simple cuestión de tiempo. El día sólo tiene 24 horas y yo no puedo dedicarme a todo. En el departamento de consolas hay mucha gente que puede hacerlo bien, sin embargo en arcade hay muy poca gente para trabajar". ¿Presiones del jefazo?. "No, fue una decisión mía. El productor me preguntó si yo podía trabajar en ello, y le dije que no. Aún así, he visto algo de esta conversión y todavía hay que esperar un poco, pero creo que será un gran juego."

Tal vez tanto trabajo le haya impedido conocer a otras dos consolas llamadas PlayStation y N64 (¿?).

"No. Conozco a las rivales de Saturn, pero no siento ningún temor ante ellas. Nosotros somos capaces de crear una atmósfera en nuestros juegos que no está al alcance de ningún otro equipo en el mundo. Se trata de una atmósfera propia y original. En estas consolas se están viendo buenos juegos, pero a nosotros no nos influye en absoluto. Por ejemplo, creo que «Wipeout» es un gran juego, se ha hecho un gran trabajo con él."

Seguro que todos adivináis cuáles son sus juegos preferidos en Saturn. "Mis juegos favoritos para Saturn son «Sega Rally», por supuesto (risas), y el próximo «Sonic 3D». ¿«Nights»? También es muy bueno. Conozco el staff, con Naka, Oshima y demás, y realmente son muy buenos."

#### El futuro.

Ya sabemos que están trabajando en la conversión para Saturn de «STC», pero seguro que tienen algo más en mente.

"Nuestro próximo juego arcade es todo un



Nuestro encuentro de produjo en las oficinas de Sega España. Allí tuvimos ocasión de charlar animadamente, y de manera completamente distendida, acerca de todo lo relacionado con el mundo de los videojuegos. Ambos entrevistados, a parte de demostrar con creces ser auténticos genios en su terreno, hicieron gala de una simpatía digna de destacar.

secreto. Sólo os puedo decir que usará el Model 3. Tenemos un par de ideas en proyecto, pero no os puedo contar nada más. Es muy posible que sea un juego de coches." explica con media sonrisa.

"Conozco a los rivales de Saturn,
pero no siento ningún temor ante
ellas. Nosotros somos capaces de
crear una atmósfera en nuestros
juegos que no está al alcance de
ningún otro equipo del mundo.
Se trata de una atmósfera propia
y original"

"Tal vez «STC» sea nuestro último juego para Model 2, pero no es algo que nos importe en exceso. Todavía está por decidir." Seguro que también piensan en Saturn.

"Quizá dentro de algún tiempo puede que realicemos algún juego directamente para Saturn, pero es algo que todavía no tenemos en mente. Ahora sólo nos ocupamos de los juegos arcade y de sus conversiones".

Otra vez está lanzado...

"El el futuro me gustaría realizar juegos diferentes, personales, basados en mis sueños, conceptos totalmente nuevos y alucinantes".

Aunque no lo creáis, ambos tienen más hobbies aparte de los videojuegos. Mizuguchi se declara un gran fan de la música tecno y a Taniguchi le gusta; el fútbol! "Me gustan todos los deportes, pero sobre todo el fútbol. En Japón juego habitualmente, aunque como aficionado, claro".

¿Y por qué no un juego de fútbol?. Retoma la palabra Mizuguchi *"AM#2 ya ha hecho un gran juego de fútbol, «Virtua Striker».* 

Tal vez sólo AM 2 puede hacer juegos de fútbol...

"No, nosotros también, pero es todo una cuestión de organización. Es el "Gran y poderoso Suzuki" quien toma la decisión final (risas), el que da el OK a todo."

"Aquí todo responde a una organización, de ahí la división en departamentos. Pero es Mr. Suzuki, el jefe de desarrollo de Sega, el que toma la última decisión."

De repente, surge una pequeña broma, con la complicidad de Taniguchi, en la que hablamos de Mizuguchi como posible sucesor de Suzuki. Colorado como un tomate, y con una sonrisa entre tímida y picarona, apenas se atreve a responder. "No…no… qué tontería". Ya, ya.

Antes de concluir no nos resistimos a preguntarle por su juego favorito, ante lo que él nos sorprende con una respuesta entre diplomática y arrogante, que parecía tener preparada. "Realmente mi juego favorito aún no lo he visto". Ahí es nada. Una respuesta que sólo se le puede ocurrir a un genio de la programación como él.



ELECTRONIC ARTS



# IDETÉN LA GUERRA ANTES DE QUE ESTALLE!

LEFIRAND ARTS. RECTRAND ARTS ES ENA MARCE REZISSIRAN DECUCIONUIG ARTS. PLAYSTATION Y . D. 500 MIRCUS RESPONSEES SESSIVE PLITERAL

SOVIETS
STRIKE

http://www.strike-net.com

ARCADE



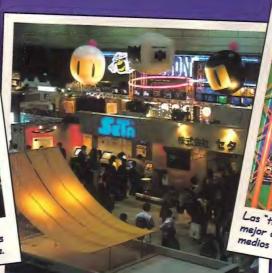
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1. Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

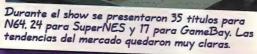
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

# BIG IN JAPAN











# Nintendo montó el show

Todo apunta a que Nintendo se ha fijado en el año 97 como el de el asentamiento definitivo de su nueva máquina en todo el mundo. O al menos esa es la conclusión que todos sacamos tras esta última edición del Shoshinkai celebrada en Japón.

Nintendo se encargó de divulgar a los cuatro vientos que ya hay 2 millones de usuarios que disfrutan de N64 en Japón y USA. Y eso con tan sólo 4 títulos disponibles, una cifra irrisoria comparada con los casi 390 juegos disponibles para PSX o los 340 para Saturn.

Pero es que la estrategia de Nintendo está muy lejos de seguir las pautas marcadas por sus más directos rivales. Como prometió

Durante los días 22, 23 y 24 de Noviembre, Nintendo desplegó toda su maquinaria en Tokio.

Shoshinkai es un evento dedicado exclusivamente a la Gran N, y en esta edición el protagonismo lo acaparó N64, consola que ha alcanzado ya la cifra de 2.000.000 de unidades vendidas en Japón y USA.

En Marzo se producirá su lanzamiento en Europa y Nintendo aprovechó la ocasión para mostrarle al mundo las jugosas novedades que tienen preparadas para el año 97. Mr Yamauchi, presidente de Nintendo Japón, sólo saldrán al mercado aquellos títulos que superen un duro control de calidad, un filtro cuyo responsable es ni más ni menos que el amigo Sigheru Miyamoto.

En este show Nintendo presentó nada menos que 35 juegos para su nueva máquina, -una cifra que supera a los 24 lanzamientos previstos para SuperNES-, y que seguramente se verá ampliada para finales de este año. Además habrá que habrá que añadirle los nuevos e interesantes accesorios como el 64DD o el Jolt Pack.

N64 parece que está siguiendo un camino lento pero seguro que ha de llevarle a afianzarse a nivel mundial durante el próximo año.

### NINTENDO 64 DISH DRIVE (DD64)

# Un complemento en forma de disco magnético

Durante los últimos meses se ha estado especulando mucho acerca de este periférico y, por fin, Nintendo ha decidido desvelar el secreto. Tal es así, que se convirtió en el mayor protagonista del show, a pesar de que no era esa la intención de Nintendo.

DD64 es un soporte para discos magnéticos de alta densidad configurado para adaptarse a la nueva consola de Nintendo. El soporte se acoplará a la parte inferior de la máquina, de forma que puedan utilizarse simultáneamente los cartuchos y los discos magnéticos.

Este soporte estará capacitado tanto para almacenar como para proporcionar información con diversos fines.

En primer lugar, servirá como apoyo o ampliación a los cartuchos. Un ejemplo: el usuario posee un juego, de rol o de fútbol, y una vez haya acabado con él, podrá adquirir el correspondiente disco magnético que le proporcionará nuevos mundos y personajes en el juego de rol, o todas las plantillas actualizadas y nuevas opciones en el juego de fútbol. Claro que también puede darse el caso, -como parece que sucederá en el juego «Zelda»-, en el que cartucho y el disco se vendan conjuntamente, bien por la extensión del juego o bien por la necesidad de contar con un amplio soporte donde guardar todo tipo de datos. Lo que Nintendo pretende es solucionar la limitación de memoria de los cartuchos y, al mismo tiempo, alargar indefinidamente la vida de los juegos. De hecho, parece que el mismísimo «Mario 64» acogerá uno de estos discos magnéticos con la inclusión de nuevos mundos y personajes.

Este periférico costará entre 100 y 150\$ (12 y 18.000 pts) y los discos serán más baratos que los juegos en CD. Su capacidad de memoria rondará los 64 Megabytes y su tiempo de carga será casi tres veces más rápido que los CD's de doble velocidad. Será lanzado en Japón durante el primer tercio del próximo año.





El "Chess Network Cartridge" permitirá que dos jugadores se conecten a través de la línea telefónica para jugar una partida de ajedrez a distancia

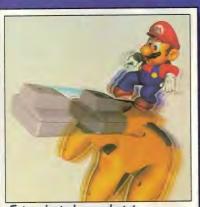
#### CHESS NETWORK

#### Para jugar al ajedrez por teléfono

Puestos a sorprender, los muchachos de Seta,
-que también presentaron los juegos «Rev Limit» y
«Wild Choppers», de los que os hablamos hace un
par de meses-, llevaron al Shoshinkai un curioso
cartucho que responde al nombre de "Chess
Network Cartridge". Con este invento introducido
en la consola y conectado al teléfono, los
japoneses podrán jugar al ajedrez a través de la
línea telefónica, permitiendo así montar partidas
con contrincantes que se encuentren a cientos de
kilómetros de distancia. Este sistema tan simple
podría utilizarse en un futuro para otro tipo de
juegos:, de lucha, de coches, de rol...

#### JOLT PACH

### Un mundo de sensaciones en tus manos



Este adaptador producirá sensaciones realmente "vibrantes".

Una de las novedades más sorprendentes y curiosas que Nintendo presentó en el Shoshinkai fue el llamado "Jolt Pack". Se trata de un adaptador que se acopla al puerto de extensión del pad de control y mediante el cual el jugador podrá sentir en sus manos las vibraciones, movimientos y sensaciones que se produzcan en el juego. Todo ello se conseguirá gracias a las señales eléctricas que enviarán los juegos hacia el pad de control a través de este peculiar adaptador. Los dos primeros títulos que utilizarán este novedoso sistema serán «Starfox 64» y «Blastdozers».

# BIG IN JAPAN

# ig in

#### LOS JUEGOS MAS POTENTES

La mayor atracción de la feria, -después de la presentación del DD64-, fue, por supuesto, la exposición de los futuros lanzamientos para N64. Allí pudimos ver hasta 35 títulos, aunque algunos de ellos estaban prácticamente en los primeros pasos de su desarrollo y otros no eran novedades absolutas. De muchos de ellos ya os hemos hablado en estas mismas páginas, así que vamos a centrarnos en los que nos resultaron más novedosos y llamativos.

#### **BLASTCORPS**

Nintendo / Marzo del 97 en Japón





Una curiosa propuesta de 64 Mb en la que el jugador deberá utilizar diferentes robots, bulldozers y grúas para derribar todos los edificios, puentes y obstáculos que encuentre a su paso. El objetivo no será otro que abrir paso a un camión que llega cargado con una bomba nuclear a punto de explotar. Un título que promete adicción y emoción en cantidades industriales.

#### MARIO HART 64

Nintendo / Diciembre del 96 en Japón





Ya os hablamos de él el mes pasado, pero la versión de 96 Mb del juego de coches más simpático de la historia, bien merece una reseña especial.

Como especial considera Nintendo que debe ser este título, ya que la Gran N ha producido nada más y nada menos que 3,6 millones de unidades sólo para el mercado japonés. ¿Nos dejarán alguno para los españoles?

#### Más juegos de Nintendo

Nintendo también ofreció un vídeo con algunos de sus próximos lanzamientos, en el cual pudimos ver imágenes de títulos tan interesantes como...

#### GOLDENEYE



HIRBY AIR RIDE



MOTHER 3



STAR WARS



YOSHI 64



ZELDA 64



# Japan

#### PARA EL 97

### J-LEAGUE PERFECT STRIKER

Konami / Principios del 97 en Japón





El primer juego de fútbol para N64. El gran sucesor de «International Superstar Soccer» presentará unos gráficos exquisitamente detallados y unos movimientos más que sorprendentes. Un éxito seguro para N64.

#### STAR FOH 64

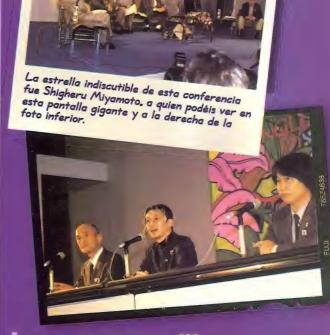
Nintendo / Marzo del 97 en Japón





Fue sin duda el juego que despertó mayor interés. Se trata de un cartucho de 96Mb que presentará un aspecto gráfico y una jugabilidad alucinantes. El sucesor del mítico «Starfox» de SuperNES presentará tanto batallas terrestres como espaciales y en el juego podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.

Será compatible con el mencionado "jolt pack" y promete ser una pasada.



#### Lo que se dijo en el Shoshinkai

Durante la celebración de este evento, Nintendo organizó una conferencia abierta al público en la que destacados programadores ligados al proyecto N64 expresaron sus opiniones acerca del futuro de la máquina.

Allí estuvieron realizadores de Seta, Konami, Hal Laboratory y, por supuesto, Nintendo, representada por, -cómo no-, Miyamoto San. Entre las conclusiones más llamativas destacaron el pleno acuerdo de los conferenciantes al considerar las grandes ventajas del sistema de cartuchos y las grandes posibilidades de expansión de la máquina a través de sus puertos. Gracias a ellos, dicen, la máquina jamás tendrá problemas de memoria. Los programadores describieron lo fácil que resulta reconfigurar todos los puertos de expansión de N64 con el fin de ofrecer infinidad de posibilidades. De todos modos, no se quiso enfatizar el papel que jugará el DD64 para no crear confusión, ya que N64 es ante todo un sistema basado en cartuchos no en discos magnéticos.



#### Super Nintendo ya no es la estrella

Por supuesto, nadie se atrevió a realizar un comentario oficial, pero el hecho de que Super Nintendo ha pasado a un segundo plano quedó bien patente en el Shoshinkai. Tan sólo fueron presentados 24 títulos, los más potentes de los cuales no fueron precisamente novedades:«DKC 3», «SF Alpha 2»... Sólo la presencia de dos licencias de Disney distribuidas por Capcom -«Pinocho» y «Donald Duck on Maoi Land»-, el eterno «Super Bomberman 5» de Hudson y los juegos de rol representados por «Dragon Knight 4» de Banpresto, mantuvieron dignamente el nivel de los 16 bit en el show. Lo que sí parece seguro es que en muy pocos meses la mayoría de los programadores japoneses dejarán de trabajar para Super NES.



# Japón no tiene la exclusiva para realizar juegos para N64. De hacho, ya havyarios títulos disponibles en Estados Unidos que

De hecho, ya hay varios títulos disponibles en Estados Unidos que han sido realizados por equipos de programación de este país, y que se unen a los tres archiconocidos juegos de Nintendo: «Mario 64», «Pilotwings» y «Wave Race». A continuación os mostramos cinco cartuchos con "genuino sabor americano" que ya están a la venta en USA o que van a hacer su aparición en un corto espacio de tiempo.

#### **Killer Instinct Gold**

#### Con toda la fuerza del arcade

# ★ Rare ★ Precio: 72\$ ★ Ya disponible en USA

Estamos ante el juego de lucha más esperado para N64.

Los chicos de Rare ha realizado un trabajo técnico soberbio que aúna personajes y escenarios pre-renderizados con un efecto de profundidad sorprendente, gracias al innovador juego de zooms y perspectivas que por primera vez aparece en una entrega de esta serie.

Los efectos visuales en las magias y los golpes especiales son para quitarse el sombrero. Todo ello sin olvidar otras virtudes como la cantidad y variedad de movimientos de los luchadores o el amplio cuadro de opciones. Muy Bueno.







#### **Mortal Kombat Trilogy**

#### El "Mortal" de siempre

#### ★ Acclaim ★ Precio: 75\$

Ya disponible en USA

No es precisamente uno de los juegos más innovadores de esta primera hornada.

Acclaim ha vuelto a presentar la misma fórmula de siempre, sin aportar ninguna novedad técnica aljuego.

De todos modos, este entrega para N64 hará las delicias de sus fans al presentar más luchadores que nunca (26), nuevos escenarios, modos de juego inéditos y, sobre todo, la agresividad sanguinolienta que siempre le ha caracterizado.

Regular.







#### Wayne Gretzky's 3D Hockey

#### Genuino deporte americano

# ★ Williams ★ Precio: 69\$

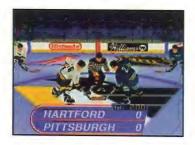
Ya disponible en USA

Dentro de un repertorio de juegos "yankees" no podía faltar alguno de los deportes que vuelven locos a los norteamericanos.

Como buenos expertos en arcade, Williams ha completado un juego sencillo y espectacular, que destaca tanto por la inclusión de soberbias animaciones y multi-perspectivas, como por un control al alcance de cualquier jugador.

Por supuesto, cuenta con todos los equipos de la liga americana con sus jugadores reales y la posibilidad de organizar ligas, copas y otros torneos.

Bueno.







#### Turok

#### La gran revelación

### ★ Acclaim ★ Precio: 69\$

动动动动动动动动动动

Disponible en USA en Marzo

No hay duda de que este título se convertirá en uno de los grandes juegos del 97, y en uno de los más emocionantes de los últimos tiempos.

Acclaim está completando un sensacional "shoot'em up" estratégico (tipo «Doom») que aprovecha todo el potencial que ofrece la nueva máquina de Nintendo. El resultado, aún sin acabar, será un programa repleto de acción protagonizado por un guerrero indio que recorre misteriosos escenarios enfrentándose a todo tipo de criaturas fantásticas.

No lo perdáis de vista porque va ser una bomba.

Muy bueno.







### Star Wars. Shadow of the Empire

#### Contra el Imperio Galáctico





#### ★ Lucas Arts ★ Precio: 72\$

\* Ya disponible en USA

La acción de este gran título se desarrolla en un momento que se encuadraría entre las películas de "El Imperio Contraataca" y "El retorno del Jedi".

LucasArts ha realizado un atractivo juego de acción que combina fases de simulación, -en las que se deben pilotar naves, motojets y otros vehículos espaciales-, con otros niveles "shoot´em up" en los que Skywalker debe recorrer laberínticas localizaciones eliminando a todos los soldados del Imperio.

El juego presenta un factura técnica impecable y la astuta combinación de un diseño de paisajes y personajes totalmente reconocibles con la impagable banda sonora de John Williams, configura un cartucho sumamente atractivo.

Muy bueno.







Psygnosis no descansa. La compañía británica diversifica su oferta, añade géneros y retoca segundas partes para conseguir que este año su nombre suene todavía más alto si cabe.

En los próximos meses vamos a tener la suerte de disfrutar de aventuras del calibre de «La Ciudad de los niños perdidos», de simuladores como «Adidas Power Soccer Special», de arcades de lucha como «Tenka», de simuladores de velocidad como «Monster Trucks»... no nos va a faltar de nada.

# abrumandonos con sus lanzamientos para PlayStation

# El deporte del futuro

Con «Riot» tendréis ocasión de participar en un original deporte futurista plagado de emociones fuertes. En su concepción se han utilizado elementos de deportes tan dispares como el baloncesto, el fútbol americano y hasta del hockey sobre hielo.

El impresionante aspecto gráfico que podéis ver en las imágenes vendrá acompañado además de un montón de opciones que harán de este título un juego a tener muy en cuenta de cara al invierno.

Atentos porque lo tendremos muy pronto en nuestro país, entre Enero y Febrero.









# Los rallies más emocionantes





Los creadores de «Destruction Derby» traerán, a través de este rally de resistencia protagonizado por vehículos dotados de ruedas gigantescas, toda su experiencia en locas carreras y sus habilidades para destrozar carrocerías.

Con estos "monstruos" podremos movernos por mapeados tridimensionales con absoluta libertad, contando con la única ayuda de una brújula para poder llegar a tiempo a los puestos de control.

El polvo, las salpicaduras de barro y la conducción espectacular serán los principales ingredientes de estas carreras, aunque, si buscas emociones aún más fuertes, podrás optar por las competiciones de destrozar coches o los circuitos cortos contra el crono.

Se espera que este prometedor título esté listo para Marzo y ya hay quien dice de él que puede convertirse en el sucesor del mismísimo «Destruction Derby».





# La aventura que marcará una época Na Clubelad de los Ninos Perdidos

Entre todos los lanzamientos de Psygnosis, «La ciudad de los niños perdidos» ha llamado especialmente nuestra atención. Y os vamos a explicar porqué.

Para la realización de esta aventura se han usado tecnologías de vanguardia en cuanto a animación y generación de escenarios, cuenta con un argumento absorbente, se ha logrado una ambientación espectacular, gráficamente resulta impactante y... estará traducida al castellano.

Estas y otras razones que a continuación os contamos harán,

sin duda, que este juego se convierta en uno de los lanzamientos más interesantes del año próximo.

Una historia de película. Miette es una huérfana de diez años y la más hábil ladrona al servicio de Octopuss, encargado del orfanato Tres Palomas. Para escapar de su oscura y triste vida, Miette se une al coloso One que busca a su hermano pequeño secuestrado. La aventura lleva a Miette y a

otros amigos hasta un

laboratorio en el fondo del mar

donde el loco doctor Krank usa los sueños de los niños para conservar su juventud... Este tétrico argumento, a medio camino entre

la sombría
historia de Oliver
Twist y la
imaginación
desbordante de
Verne, es el
punto de
partida para
esta sugerente

aventura gráfica, basada en la película francesa del mismo título, y de la cual se han extraído las pautas para crear ambientes y personajes.

El diseñador de los escenarios de la película, Jean Rabasse, ha colaborado con los programadores del juego y les ha cedido algunos de sus bocetos y diseños. Sin embargo, en esta aventura no sólo visitaremos los escenarios de la película sino que se han generado zonas exclusivas con importantes repercusiones en el juego: el universo postindustrial del Londres del siglo XIX se transforma así en un oscuro y agobiante espacio atemporal que condiciona el desarrollo de la historia.

# Técnicas de diseño de escenarios. Los elementos

del juego se han modelado utilizando el programa 3D Studio y se ha partido de bocetos que luego se han levantado en 3D usando mallas especiales que el programa se ha encargado de rellenar y añadirles texturas y luces. Un completo juego de cámaras buscará siempre el mejor

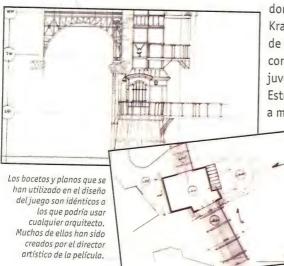




El ordenador se encarga de reorganizar en formas tridimensionales una malla espacial generada a partir de los planos. Las formas obtenidas en el proceso son después modeladas a base de luces, texturas y colores para dotarlas de mayor realismo. Los elementos móviles (unos 40 por escenario), se implementan al mismo tiempo.

punto de vista, el más espectacular, permitiendo que apreciemos de esto modo la construcción tridimensional de los elementos y la suavidad con la que se producen los cambios de luz.

Habrá más de cien localizaciones diferentes y en cada una habrá cerca de 40 ➤





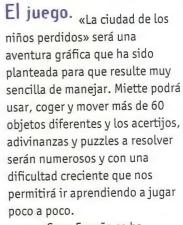
conseguida es, de este modo, perfecta.

Personajes casi reales. Otro tanto ocurrirá con los personajes. Todos han sido creados con animaciones en 3D en tiempo real usando estaciones Silicon Graphics. Para conseguir la sensación de máximo realismo se ha empleado la tecnología Motion Capture que, como muchos de vosotros sabréis, consiste en vestir a los actores con trajes especiales dotados de captores ópticos, grabar los movimientos de estos puntos y posteriormente aplicarles formas y texturas.

Miette cuenta con más de 70 animaciones diferentes, entre ellas rascarse la espalda o subirse los calcetines. Detalles como el movimiento de las ropas o los

cambios de luz tampoco se han pasado por alto.

Por otra parte, en la realización de «La Ciudad de los niños perdidos» se ha grabado por primera vez una escena en la que aparecen simultáneamente tres personajes que interactúan, para lo cual se ha utilizado la técnica Optical Motion Capture. En total hay más de 20 personajes esperando a entrar en acción.

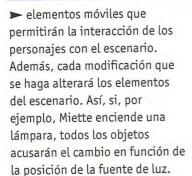


Sony España se ha empeñado es que esta fantástica aventura esté traducida completamente al castellano, -bien por ellos-, y a partir de febrero los usuarios de PlayStation podrán empezar a disfrutarla.









La sensación de realismo

# La continuación de una aventura delirante







A partir del mes de Marzo podremos disfrutar de la segunda entrega de esa loca aventura llamada «Mundo Disco».

El juego seguirá la línea argumental de la primera parte, contando con un inocente Ricewind como protagonista, con mucho humor, y con situaciones tan atractivas como absurdas (nuestro héroe tiene que buscar a la Muerte, que está de vacaciones... eternas.)

Sin embargo, las cosas han cambiado a nivel gráfico y esta aventura, aunque se controlará igual que siempre con la ayuda de un cursor, vendrá planteada como una película de dibujos animados de suave animación y brillante colorido.

Por supuesto, estará traducida al castellano y Psygnosis nos garantiza que no se perderá ni una pizca del humor del que hicieron gala en la primera parte.





## Pasión por la velocidad Speedster

Los juegos de coches son una constante en la producción de Psygnosis y este «Speedster» viene a demostrar que las aventuras y los deportes no les distraen de su verdadera pasión. Con este juego vamos a descubrir

un nivel de detalle gráfico comparable a «DD» y un montón de vehículos que correrán por los más curiosos circuitos.

Todavía no hay fecha de salida definitiva, pero creemos que no va a tardar mucho.









## Y el toque de acción... Tenka



Aunque tras un primer vistazo parezca que «Tenka» va a ser un «Doom» más, lo cierto es que una vez que vayamos más allá de la fachada descubriremos una historia envolvente plagada de acertijos y con una calidad gráfica nunca vista en este género.

A lo largo de cinco misiones con muy diferente planteamiento gráfico, habremos de demostrar que no hay nadie tan bueno como nosotros cuando se trata de correr, disparar, saltar, deslizarse...

«Tenka» utilizará escenarios tridimensionales generados en tiempo real y presentará todos los efectos luminosos de los que que capaz la máquina. Los enemigos estarán generados con polígonos, lo que evitará que se pixelen.

Aún no tiene fecha de salida.

#### Hablamos con Carolyn Seager, Directora de Relaciones Públicas de Psygnosis

«Psygnosis no se considera una compania inglesa, sino europea y como tal tenemos que llegar a todos los europeos»

¿Cuál ha sido el juego más importante del 96 para Psygnosis?

Sin dudarlo, «F-1». Ha sido tanto su éxito que ya se está pensando en una segunda parte.

¿Con este juego habéis abandonado la fórmula «Destruction Derby» y «Wipeout», o habrá más versiones de estos juegos?

Psygnosis sabe perfectamente cómo hacer buenos juegos de velocidad, pero no queremos hacer siempre los mismos. Queremos diversificarnos y enseñar que podemos hacer cualquier cosa, por ejemplo, «Monster Truck Rally», que no tiene nada que ver con otros juegos de carreras.

¿Cuál es vuestro proyecto más importante para el 97?

Tenemos muchos títulos y muchos proyectos. Para este principio de año los dos juegos estrella serán «Destruction Derby 2» y «La ciudad de los niños perdidos». También tenemos muchas esperanzas con «Tenka» y «Power Soccer International»... No me mires así, que tendrá liga española y estará traducido.

Ultimamente ha aumentado vuestra producción en aventuras gráficas y videoaventuras, ¿Habéis notado una respuesta positiva del público?

Con la cantidad de personal que tenemos y los medios tecnológicos con los que contamos, ¿por qué debemos quedarnos estancados en "carreras"?

Debemos explotar todos los géneros y las aventuras son un buen terreno para ello. No hay mucha gente que haga buenas aventuras. Además, al público le gusta. «Mundo Disco» fue un gran éxito, sobre todo en Inglaterra.

¿En qué medida crees que ha contribuído para el éxito de este género en España la traducción de los textos?

Es importante para comprender totalmente la esencia del juego y poder disfrutar de todos sus elementos. Sin embargo, es muy difícil traducir los juegos de palabras, los chistes. En los dos «Mundo Disco» hay mucho humor inglés que a veces es intraducible.

¿Se compensa todo ese trabajo?

Siempre compensa. Tenemos que llegar a todo el mundo, porque Psygnosis no se considera una compañía inglesa, sino europea y como tal tenemos que llegar a todos los europeos. Estamos pensando en abrir

oficinas en diversos países (incluida España) y hacer las traducciones en el propio país. Ahora las hacemos todas en Inglaterra.

¿Vais a seguir llevando a las consolas licencias cinematográficas como «La ciudad de los niños perdidos»?

Sí, pero no puedo decir nada más. Es inevitable hacerte está pregunta, ¿qué pasó entre Sony y Psygnosis?

Que Sony quería vender Psygnosis, pero al final se ha arreglado.

¿Por qué Sony podía querer deshacerse de una compañía como Psygnosis?

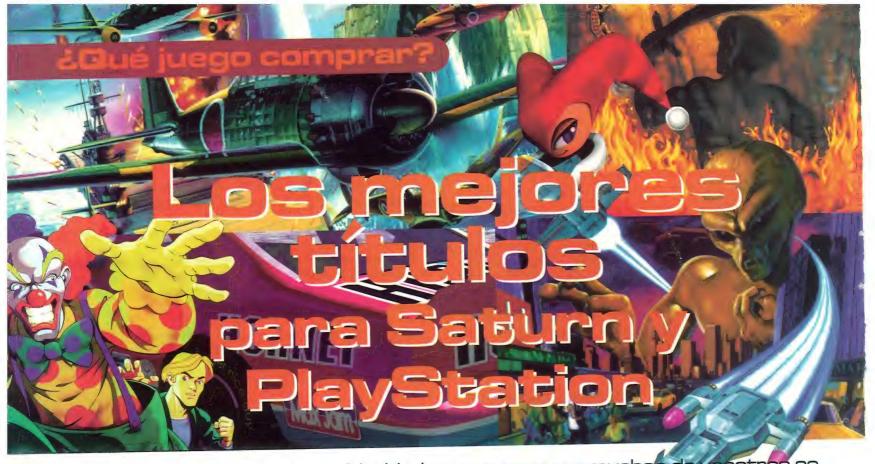
¡Porqué están locos!, con lo buenos que somos... (risas). No, es broma. Psygnosis es una compañía multisistema y eso a Sony no le sentó demasiado bien. Pero, como te digo, ya está arreglado.

Pero, ¿vais a seguir programando para Saturn? Puede ser...

¿Tenéis algún título previsto para Nintendo 64?

No, no (más risas). Por lo menos de momento.





Ahora que estamos en plenas Navidades, seguro que a muchos de vosotros se os está planteando la horrible duda de qué juego comprar para sacarle el máximo partido a vuestra flamante consola de Nueva Generación.

Pues bien, se acabaron vuestros problemas.

Este mes nos hemos parado a recapitular sobre todos los títulos editados hasta la fecha para PlayStation y Saturn y os ofrecemos una guía práctica en la que encontraréis lo mejor de lo mejor, los títulos más impactantes, las auténticas joyas disponibles en cada género y para cada consola, los juegos que no podéis dejar de comprar...

#### **PLAYSTATION**

#### PSX / SAT

#### SEGASATURN

**AVENTURAS GRÁFICAS** 

#### **Broken Sword**



Una apasionante novela de misterio en la que debes seguir la pista de un asesinato hasta desvelar el Secreto de los Templarios. Textos y voces en castellano y una soberbia realización gráfica redondean esta magistral aventura.

Sony



#### DiscWorld



El espíritu del grupo Monthy Python queda recogido en esta aventura tan alocada como divertida. Representando el papel de aprendiz de mago deberás resolver mil y una situaciones disparatadas que te provocarán más de una carcajada. Textos en castellano. Las voces, sabiamente, se han mantenido las originales.

Psygnosis

#### Yumemi Mansion



Una interesante aventura que mezcla terror, intriga y algo de magia negra. No presenta muchos alardes técnicos, pero el hilo argumental está bien resuelto y las voces (no tiene textos) están en castellano.



86

Sega

#### Chronicles of the Sword



Aventuras medievales con una realización técnica sobresaliente. Situaciones complejas, fantástica ambientación y alguna que otra escena de acción.
Traducida al castellano.

Psygnosis

90

#### PSX / SAT

#### SEGASATURN

#### F-1



El simulador de coches más real y completo de la historia. En él encontraréis toda la fuerza de la Fórmula 1, con todos sus pilotos, circuitos y escuderías y con la posibilidad de configurar las carreras a vuestra medida. Un juego que no tiene fin.

Psygnosis

96

#### Destruction Derby 2



Un juego de coches diferente en el que todo vale, incluyendo la posibilidad de destrozar las carrocerías rivales. Su clara apuesta por el espectáculo se demuestra en algunos detalles gráficos increíbles: saltos, colisiones... Una pasada.

Psygnosis

94

#### **Flidge Facer Revolution**



La segunda entrega del clásico de Namco, con la presentación de nuevos circuitos, más coches y algunas sorpresas. Destaca su elevada calidad técnica y un estilo de conducción muy sencillo que se hace irresistible para cualquier tipo de usuario.

Namco

91

#### Wipeout 2097



La sensación de velocidad más trepidante en la competición futurista más atractiva. Naves que desafían a la gravedad y que contienen un repleto arsenal de armas para entorpecer a sus rivales. Algún día, todas las carreras ¿serán así?

Psygnosis

89

#### Destruction Derby



A pesar de que lleva bastante tiempo en el mercado y de la aparición de una nueva entrega, sigue siendo un juego de gran calidad cuya propuesta resulta de lo más interesante. Velocidad, colisiones espectaculares y acción desbordante.

Psygnosis

88

#### Sega Rally

El arcade de coches más sorprendente de los salones recreativos en una conversión perfecta, cuya calidad técnica aún no ha sido igualada en ninguna consola. Diversión, acción y espectáculo desde la primera carrera.



95

Sega

## VELOCIDAD



Gran arcade de coches que sustituye dignamente a una discreta primera parte. Destaca su sentido de la competición y su sencillo estilo de conducción. Se echa en falta un campeonato de larga duración.

89

Sega

#### Wipeout

Buena conversión del juego que deslumbró en PSX. Una competición futurista, con naves/vehículos sin ruedas que se desplazan a gran velocidad y que utilizan las armas más sofisticadas para derrotar a sus rivales.

87

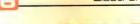


Psygnosis

#### The Need for Speed

Un clásico entre los juegos de coches, cuyo atractivo reside más en la presentación de los deportivos más famosos de la historia que en sus sentido de la competición. Para los amantes de los coches de lujo.

Electronic Arts



Un juego desenfadado que huye de la realidad y recupera la estética de los dibujos animados. Gran sentido del humor, buen trabajo gráfico y la jugabilidad como principal arma para combatir al aburrimiento.



Ubi Soft



85

39

#### PSX / SAT

#### SEGASATURN

#### Tekken 2



La gran obra maestra de la lucha en consolas. Multitud de personajes, combates equilibrados, opciones de todo tipo, simulación de lucha real, sin magias ni fuegos de artificio. Impresionante e imprescindible.

Namco



#### Virtua Fighter 2

Un homenaje a la simulación más real que llega directamente de la recreativa. Enormes personajes, animaciones soberbias, texturas eficaces y luchadores con personalidad propia. Cada combate es diferente a los demás. Una auténtica maravilla en forma de videojuego.







#### Street Fighter Alpha 2

Parecía imposible, pero Capcom ha conseguido superarse a sí misma . La misma estética de siempre, pero con más personajes, nuevas opciones y más elementos en los combates. Un clásico que sigue ganando fuerza.





#### **Night Warriors**

Tras «SFA 2» es el juego de lucha en 2D más alucinante del momento. Estética de comic, combates interesantes y magias súper espectaculares. Un título que gustará a todos.





#### Star Gladiator



El primer juego poligonal de Capcom presenta una calidad gráfica excelente y los luchadores tienen total libertad de movimientos. Se trata de un gran juego, pero al que le falta algo de personalidad.

Capcom



#### Fighting Vipers

Este título aporta destellos de originalidad con la inclusión de jaulas en los escenarios y armaduras para los luchadores. Rápido y espectacular, aunque no llega a la perfección técnica y jugable de su "amigo" «VF 2».



Sega

#### **Mortal Kombat Trilogy**



Un compendio de la trilogía más salvaje de la historia de la lucha. Magnífico entorno digitalizado que presenta un gran número de luchadores, con muchos golpes a elegir, y donde la sangre puede salpicarte. Especial para los usuarios más agresivos.

**Ultimate Mortal Kombat 3** 

La conversión de la última recreativa de la serie se presenta con unos personajes más reducidos, pero con todo el encanto, la agresividad y la corrección técnica que ha caracterizado a toda la saga. Espíritus sensibles abstenerse.



GT Interactive

#### Toshinden 2



Esta segunda parte no sorprendió tanto como la primera. Aún así se trata de un muy buen juego de lucha, espectacular, divertido desde el primer instante, y alejado de toda dificultad. Para todos los públicos.

Takara







seriedad dentro del género. Los luchadores de Sega convertidos en traviesos muñecotes de aire manga. Original estética, mantiene los golpes de la saga, pero aporta pocas innovaciones.



#### SEGASATURN

#### A 97

#### World Wide Soccer

La última entrega de la saga. Los clubs más importantes con sus jugadores reales, opciones infinitas, realización técnica de lujo y un concepto de juego complicado y que requiere mucha práctica, pero sumamente real.



Un completísimo y espectacular título que presenta 48 selecciones nacionales, una calidad técnica impresionante y opciones de todo tipo (incluida la edición de equipos). El juego es algo lento, pero se te quedará la boca abierta viendo moverse a los jugadores.



Sega



#### Casi tan bueno como el 97. Infinidad de opciones, soberbia realización técnica, equipos y jugadores reales y concepto de simulador puro y duro.

de la simulación más real, esenta un juego más bien arcade, sencillo, rápido y divertido, pero capaz de ofrecer muchas posibilidades. Presenta selecciones nacionales, aunque sin los nombres



Electronic Arts

## FUTBOL

#### das Power Soccer



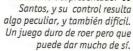
US Gold



Psygnosis se centró más en la realización técnica que en el desarrollo de los partidos, El resultado es un gran juego de fútbol, que cojea en algunos aspectos jugables, pero que puede satisfacer a cualquier tipo de jugador.

Psygnosis

#### Posee una gran calidad gráfica, cuenta con los comentarios en castellano del presentador JJ







Euro 96



#### **AYSTATION**

#### PSX / SAT

#### SEGASATURN



El simulador de helicópteros más real del momento. Completo y complejo a partes iguales. Los buenos aficionados seguro que aprecian su enorme calidad. Además está traducido al castellano.

Microprose



#### Air Combat



Pese a parecer más un arcade que un simulador, este juego es capaz de proporcionar unas sensaciones de vuelo logradísimas. A destacar su enorme jugabilidad y su interesante aspecto gráfico

Namco



#### Gur



La mejor forma de revivir la célebre película de Tom Cruise. Impresionantes gráficos, elevada dificultad y una oportuna traducción al castellano para que no falte de nada. Curioso y jugable.

Microprose



Correcto juego que representa hasta el momento el único exponente del género en Saturn. Su sencillez lo hace más recomendable para los pilotos menos expertos o para los que busquen complicaciones.





Sega



#### SEGASATURN



Un plataformas de aire tridimensional que nos invitará a viajar junto a un lobo marsupial por los más exóticos y preciosistas escenarios. Un juego simpático, largo y difícil ideal para cualquier edad.

Rayman



El colorido y la simpatía son las virtudes de un juego que explota al máximo las cualidades de los plataformas tradicionales. Es largo, variado y nos obligará a recorrer una y otra vez nuestro camino buscando secretos ocultos.

Con una base de plataformas,

Un curiosa experiencia espacial que nos transporta a mundos de

ensueño. Decorados barrocos y

cuesta aclararse, pero que

acaban convirtiéndose en

escenarios ideales para volar.

recargados en los que al principio

Sega



Ubi Soft



este título coquetea también con la simulación de conducción, con los arcades de perspectiva aérea, con los shoot'em up... Gráficamente es interesante, pero no espectacular.



Crystal Dynamics

Entretenido plataformas con lagartija simpaticona por protagonista. Lo mejor del juego es la animación del reptil y la gran variedad de situaciones que ofrece, todas ellas entretenidas.



EGASATURN

Sensacional programa que presenta tres juegos en uno. Los tres son

Electronic Arts

diferentes y cada uno de ellos justificaría la compra de este CD. Un irresistible cóctel de acción jugabilidad y calidad gráfica. Pronto saldrá también para Saturn.

#### 'ime Comando



Original e innovador programa que presenta una mezcla de «beat`em up» y «shoot 'em up», con viajes a través del tiempo, gran espíritu aventurero y multitud de escenarios y situaciones. Genial. Aunque algo difícil.

Electronic Arts



Un magistral juego de disparos gue, jugado con la pistola, ofrece una diversión total. Su realización gráfica es impagable, pero le falla su corta duración para haber obtenido una nota mucho mayor. Aún así, trepidante y emocionante como ninguno.

Virtua Cop 2



Sega



Un recorrido trepidante por pasillos repletos de enemigos y laberintos imposibles. Acción y mucha velocidad en un curioso juego que presenta un calidad gráfica muy apreciable, aunque no mucha variedad.

Electronic Arts

horas de diversión.

La sabia mezcla de acción y estrategia de esta mítica saga, pero con la posibilidades técnicas que ofrecen las nuevas consolas. Un juego largo y, complicado que ofrece horas y

> Un tanque enfrentado a todo un ejército. Todo ello en la siempre efectiva perspectiva subjetiva, y servido con una demostración poligonal interesante. La acción es atractiva, aunque vaya perdiendo interés con el tiempo.

#### Gungriffon



Game Arts

42







#### Panzer Dragoon 2

SHOOT'EM UP

Es un "shoot 'em up" mágico. Sus personajes y escenarios así lo reflejan. Montando a lomos de un dragón que sobrevuela parajes de fábula deberemos eliminar a las más extrañas criaturas. Es original, largo, difícil y encantador.



Sega



Un matarmacianos con todas las de la ley: Mantén el dedo pegado al botón de disparo y elimina a cientos de naves que saldrán a tu paso. Los gráficos son impresionantes y la diversión está garantizada. Pronto, también en Saturn.



#### Philosoma



Un atractivo homenaje a los más clásicos estilos del género. Aquí hallaréis fases con scroll horizontal, vertical, frontal...todo ello con una notable calidad gráfica y una dificultad épica.

Sony





Panzer Dragoon

Menos completo que la segunda parte, pero más mágico y con una ambientación más lograda. Ideal para los fanáticos del género y los amantes de los juegos estéticamente perfectos.



Sega



El más puro estilo de los clásicos tipo «R-Type», pero modernizado para la ocasión con escenarios muy detallados y plagados de enemigos. Está pensado para los amantes de la más trepidante acción, aunque puede hacerse corto para los más hábiles.

#### PLAYSTATION

#### SEGASATURN



El terror aguarda tras cualquier esquina y no hay más remedio que enfrentarse a él cara a cara para encontrar los secretos ocultos de esta fantasmagórica mansión. Gran astucia y buenos reflejos serán vuestras armas.

Capcom



La secuela en 3D de «Flashback» os llevará a una loca huída através de bases y naves espaciales alienígenas. La compleja animación del protagonista os hará vivir una aventura casi real, pero muy complicada.

Delphin Software

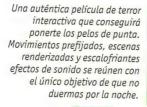
Core

Un auténtico lujo tridimensional en 32 bits. Con una protagonista que combina la agilidad de Spiderman y la audacia de Indiana Jones, viviremos una apasionante aventura que requerirá de nosotros habilidad e inteligencia a partes iguales. Escenarios bellísimos para un juego tan recomendable como difícil.

## AVENTURAS de ACCIÓN



<mark>Aventur</mark>as detectivescas con un sanguinario pirata como <mark>enemig</mark>o a batir. Sensacio la seguimiento de la acción con múltiples cámaras y una inmejorable traducción al castellano.





Ocean



BASKE

#### PSX / SAT

#### SEGASATURN

#### NBA Live 97



Un completísimo simulador que cuenta con toda la magia de la NBA. Presenta un aspecto gráfico imponente, cuenta con todas las opciones del mundo y no es difícil hacerse con él. Imprescindible para los amantes de este deporte.

Electronic Arts

Gran juego de basket que opta por la simulación más pura, sin olvidarse del espectáculo. Opciones de todo tipo, realización técnica sobresaliente y mucha capacidad para divertir.

#### **NBA** Action



Sega

#### **NBA Live 96**



No se queda atrás con respecto a la entrega 97. Tan sólo le faltan algunas opciones y la calidad gráfica de su sucesor. De todos modos, un excelente simulador para los que gusten de sacarle todo el partido a este deporte.

Electronic Arts



El clásico enfrentamiento "dos contra dos" totalmente irreal pero infinitamente divertido. Mates estratosféricos, acciones imposibles, jugadas ilegales, todo vale en este baloncesto con tal de divertir. Y lo consigue.



## total NBA 97 (pSX/SAT)

#### NBA in the Zone



CoolBoarders

**Total NBA 96** 

Baloncesto en el sentido más arcade de la palabra. Sencillo, rápido, espectacular y sin ningún tipo de complicación. Presenta algún defecto técnico, pero apenas importa, Ante todo es un juego divertido.

El impresionante trabajo

técnico de Psygnosis oculta

ciertos defectos jugables y la

Aún así se trata de u n gran

juego que alucinará a los que

no busquen complicaciones.

ausencia de algunas opciones.

Konami

#### 88

Los jóvenes aficionados a la

directamente la tabla en lugar de los esquís, disfrutarán a

tope con este vertiginoso

iuego que encierra en su

de la que aparenta.

91

nieve que han cogido

PLAYSTATION

#### SEGASATURN



Uno de los grandes juegos deportivos del momento. Tal vez resulte un deporte desconocido por aquí, pero su calidad técnica y su tremenda jugabilidad consiguen que pueda resultar atractivo para todos los públicos.

Electronic Arts

#### 91

#### interior mucha más diversión

#### Sony mpras Extreme Tennis



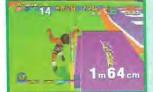
El mejor juego de tenis en 32 bits. Un simulador con todas las de la ley, al que no es difícil jugar, pero sí hacerlo con ciertas garantías de victoria. Tan sólo le falta presentar torneos y jugadores reales.

Codemasters



#### Un juego de olimpiadas con todo el espectáculo de los grandes arcades de Sega. Tan sólo presenta 10 pruebas, pero todas ellas son divertidas y con un aspecto bárbaro. Bastante divertido.





Athlete Kings

Sega

#### Track & Field



Un completísimo juego "olímpico" que presenta 11 pruebas diferentes, todas ellas bien resueltas. No es una maravilla gráfica, pero cumple, y además resulta enormemente divertido.

#### PGA Tour 97



Electronic Arts

Si queréis adquirir un buen juego de golf, esta es la mejor opción. Se trata de un completo simulador que ofrece una calidad técnica incuestionable y presenta un buen número de opciones y

modos de juego.





Konami



ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA EN ACASAR CON LA LEY.





LO MALO ES QUE LA LEY ERES TU.





Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.

SEGA the GAME is NEVER Over.

Disruptor

Interplay

**Final Doom** 

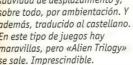
GT Interactive

#### PSX / SAT

#### Alien Trilogy



El título de este género que más nos gusta por calidad gráfica, suavidad de desplazamiento y, sobre todo, por ambientación. Y además, traducido al castellano. En este tipo de juegos hay maravillas, pero «Alien Trilogy» se sale. Imprescindible.



#### 93

#### Hexen

GT Interactive



El justo sucesor del «Doom». Realizado por el mismo equipo de programación, ha sabido añadir nuevos alicientes a esto de pegar tiros a diestro y siniestro. Lo mejor: poder elegir entre 3 personajes diferentes.

Exhumed



Estupendo intento de añadir unas gotas de aventura y misterio a una fórmula bastante explotada. La traducción de textos y voces es tan de agradecer como su alucinante ambientación egipcia.



#### Doom

El pionero llegó tarde y se encontró con que sus "hijos" le habían quitado el sitio. A años luz a nivel técnico de los últimos lanzamientos pero rodeado de la aureola de los grandes mitos y con una jugabilidad a prueba de bomba.



GT Interactive



Reflejos, inteligencia y mucha vista para un juego que mantiene las virtudes del ínclito «Tetris», pero mediante un sistema completamente nuevo consistente en explotar

Un auténtico peligro por su capacidad de enganche. Ideal, además, para dos jugadores.

> Cinco mesas y tres perspectivas distintas para un pinball que llevará hasta vuestra casa la emoción de los salones, pero sin echar monedas. La diversión se multiplica con cada amigo que añade al reto de los petacos.

burbujas de colores.

Ha sido de los últimos en llegar,

pero se ha hecho un hueco entre

rápidos... Un juegazo en el que,

además, la emoción alcanza

La última vuelta de tuerca al

clásico que inició el género.

Los mejores niveles de todos los

«Doom» y algunos pequeños

cambie". Recomendado para

retoques gráficos. Vamos:

"cambiar para que nada

nostálgicos.

cotas insospechadas.

los grandes gracias a unos gráficos alucinantes: escenarios variados, movimientos ultra

#### **PLAYSTATION**

#### PSX / SAT

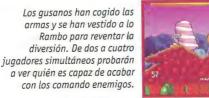
#### Bust a Move 2



True Pinball

Ocean

#### Worms





SEGASATURN

#### Baku Baku

Puesta al día de un clásico como es el «Tetris». Fichas renderizadas, animalitos tragones y la misma jugabilidad y diversión de siempre. No muy brillante a nivel gráfico pero sumamente adictivo.

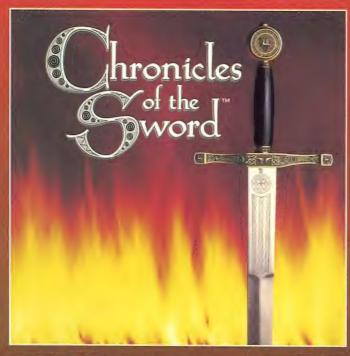
86







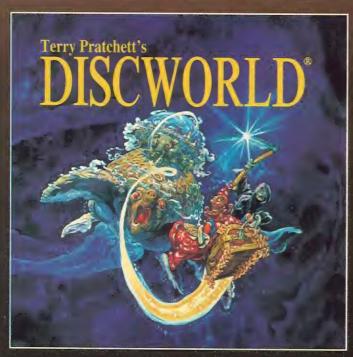
### ii CUATRO GRANDES AVENTURAS GRÁFICAS DE PSYGNOSIS!!



#### **Chronicles of the Sword**

Conoce el legendario misterio y milagro de Camelot en esta impresionante aventura en 3D.

La magia negra de Morgana amenaza con derrocar al Rey Arturo y manchar el honor de
la Mesa Redonda. Únete al recién armado caballero Gawain, en su investigación para
proteger la seguridad del Reino. Es un viaje que te llevará de Camelot a la fortaleza de la
malvada Morgana en Lyonesse. Tráela ante la justicia y recibirás una bienvenida propia de
héroes. Fracasa y ni Merlín será capaz de ayudarte... (Voces y textos en castellano.)



#### Discworld®

Un dragón está destruyendo Ankh-Morpork, la ciudad líder del mundo. Mucha gente consideraría que ésto forma parte del progreso cívico, pero lo que Ankh-Morpork necesita ahora es un héroe. Sin embargo, todo lo que tiene es a Rincewind el mago, cuyo único talento consiste en que todavía no está muerto. También tiene el equipaje, la maleta más sucia del Universo. Con todo esto a su lado, probablemente no haya límite a todo lo que pueda hacer mal... (Textos en pantalla en castellano.)

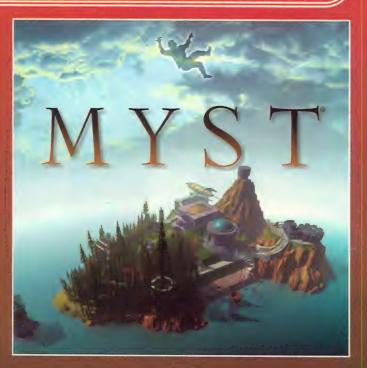








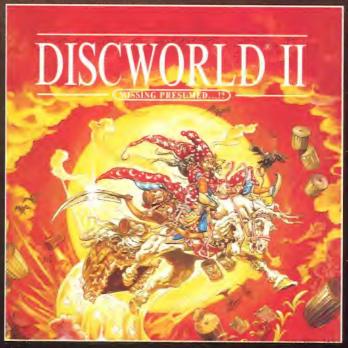
" And "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



#### Myst

Acabas de encontrar un libro. No tienes ni idea de dónde proviene o de su antigüedad. No contiene nada más que la descripción de una isla llena de vida, que parece seducirte..

Y, a medida que vas alcanzando el final, tu propio mundo se deshace y es sustituído por una vista de la isla. El libro se llama Myst, y no tienes otra opción más que explorar... (Textos en pantalla en castellano.)



#### Discworld II®

¿Qué sucede cuando un servidor público desaparece? Nada.

¿Qué sucedería si este servidor público estuviese muerto? Muchas cosas.

Y descubrirás cuántas en la increible segunda entrega de la serie Discworld de Terry Pratchett desarrollada por Perfect Entertainment. Con el incompetente mago Rincewind alzando la guadaña de la muerte, las calles de Ankh-Morpork puede que nunca vayan a ser lo mismo.

Myst copyright 1993 Cyan Inc. and Sunsoft. All rights reserved. "PlayStation" adaption (Worldwide except Japan). © 1996 Psygnosis Ltd. Myst @ is a registered trademark of Cyan Inc. Chronicles of the Sword © 1996 Kevin Bulmer. Discworld & Discworld & 1996 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Illustration © Josh Kirby 1996. Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratichett. "Discworld" is either a registered trademark or trademark of Terry David John Pratchett. All titles published by Psygnosis Limited Psygnosis and the Psygnosis loge are trade marks of Psygnosis Ltd.

#### Mystaria

Los juegos de rol entran en las tres dimensiones con un título apadrinado por Sega que hace de la estética su bandera. Cuesta hacerse con su sistema de juego, pero asegura muchas horas de diversión.





Sega

#### **Shinning Wisdom**

El gusto por lo clásico llevó a Sega a traernos un juego de rol/aventura con estética 16 bits pero que entretiene sin problemas. Encantará a los aficionados, pero no deja de suponer un pequeño paso atrás a nivel técnico.





Sega

#### Story of Thor 2

El arcade se disfraza de aventura en este juego. Su componente de acción predomina sobre el rol, pero esto le permite ser accesible para los aficionados menos expertos en resolver enigmas.

86





Sega



PSX / SAT

SEGASATURN

#### X-COM



La estrategia se viste de gala para recibir a un título excepcionalmente divertido que añade acción a un género tan reflexivo. Totalmente compatible con el Ratón de Sony y traducido al castellano.

Mindscape

91

#### Panzer General



Un verdadero juego de tablero comprimido en un CD. El mejor juego de estrategia pura y dura de la historia consolera. Tan bueno como feo y tan apasionante como difícil de dominar.

Mindscape

90



## **ESTRATEGIA**

#### Theme Park



Dirigir un parque de atracciones se convierte en una aventura llena de emociones con este juego. Desde construir las atracciones hasta controlar los precios de las bebidas que se sirven. Todo bajo tu control.

Bullfrog

89

#### Command & Conquer



El heredero del famoso «Dune 2» de 16 bits demuestra lo sencillo que puede resultar divertirse jugando a la guerra. Dos CD's llenos de tiros, explosiones y buenos ratos para quienes gusten de la estrategia combinada con la acción.

Westwood

87

## 

# 

NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los

nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D
   poligonales tomadas de
   jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95 • PC CD Mega Drive™ Super NES™ PlayStation™ Sega Saturn™













Otros EA SPORTS" disponibles:

FIFA97 MADDEN 97 PGA TOUR 97

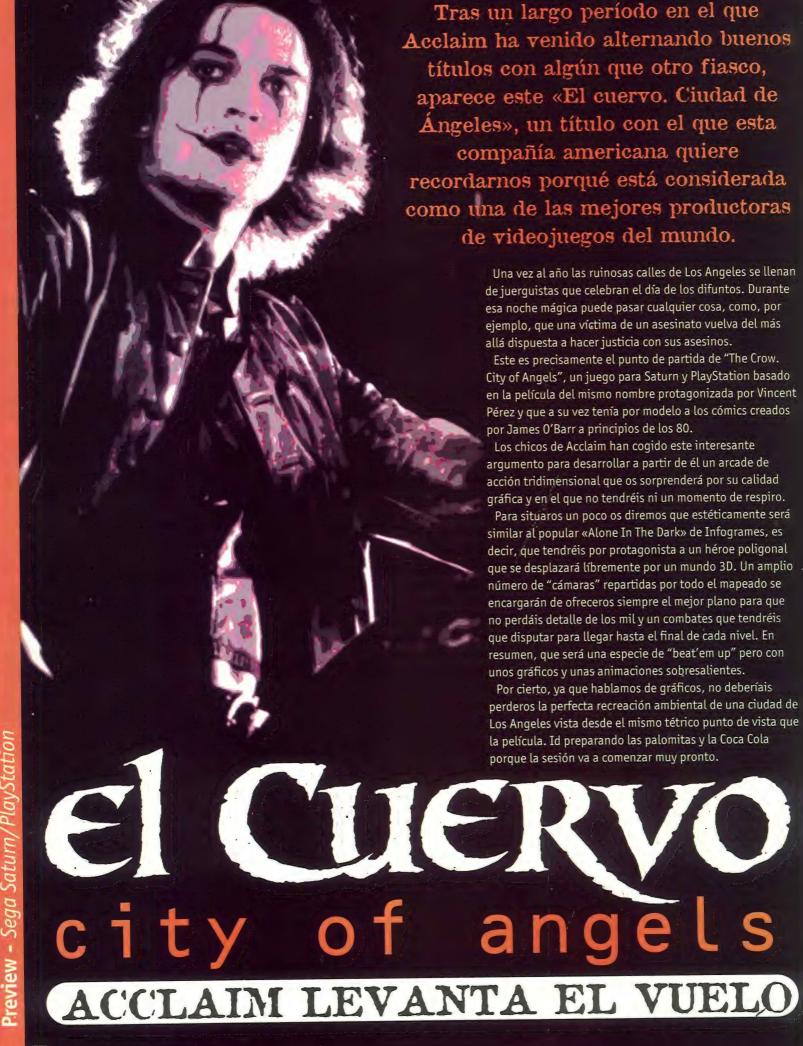
SPORTS IF IT'S IN THE GAME,

idito dismande PLECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65

TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

NHL97





«The Crow. City of Angels» será un juego de mucha acción en el que los escenarios lúgubres y recargados de las dos películas de la saga tomarán un protagonismo absoluto. Un complejo sistema de cámaras repartidas por todos los rincones seguirá todos vuestros movimientos.





A la vista de las primeras imágenes, este título promete convertirse en uno de los juegos de mayor calidad gráfica para PlayStation.







En estas imágenes no podéis apreciar el enorme realismo que poseen las animaciones del protagonista. Hasta que tengáis la oportunidad de disfrutar de este juego en vivo y en directo, os tendréis que conformar con saber que para ello se han utilizado las últimas técnicas de Captura de Imagen en Movimiento con actores reales.







Dirigida por el británico Tim Pope,
"El Cuervo. Ciudad de Ángeles" es la
segunda película que retoma los
personajes y situaciones creadas por
el dibujante de cómics James O'Barr.
La primera supuso la consagración del
malogrado Brandon Lee (muerto
durante el rodaje) y esta segunda,
recientemente estrenada, pretende
hacer lo mismo con Vincent Pérez al
que ya pudimos ver en "Indochina".

## Saturn: el nuevo campo de batalla



Esta nueva entrega del genial simulador de lucha de Takara, -que Sega traerá a los usuarios de Saturn a partir del próximo mes de febrero-, promete ser el primer capítulo de una serie que recibirá el nombre de "SegaSaturn Toshinden World".

«Toshinden URA» será el punto de partida de la nueva saga que estará formada por títulos que serán específicamente programados para Saturn.

Con apenas dos años de vida, este simulador de lucha de Takara tiene ya las suficientes versiones como para ser considerado como una de las series clásicas en el género. PlayStation y Saturn, -incluso la pequeña Game Boy-, han probado ya las excelencias de este tridimensional "versus" que ha hecho las delicias de miles de usuarios en todo el mundo.

«Toshinden», como sabéis, tuvo su origen en PlayStation y, por tanto, la mayoría de la gente asocia a este título con la máquina de Sony. El hecho de que su primera conversión para Saturn,

«Toshinden Remix», no alcanzara el nivel de calidad esperado, contribuyó aún más a fraguar esta idea.

Pero parece que **Takara** y **Sega** se han decidido a cambiar radicalmente esta situación. Las nuevas medidas tomadas podremos comprobarlas en este **«Toshinden URA»**, en el cual veremos cómo se ha llevado a la

realidad la decisión de dotar a los juegos para **Saturn** de un carácter particular que incluye personajes, historias y diseño de escenarios y ropajes totalmente nuevos. Es decir, no es un juego reprogramado para **Saturn**, sino realizado específicamente para ella.

Los osados luchadores que se pongan frente a este «Toshinden URA» descubrirán 11 personajes para elegir, más alguna que otra sorpresa oculta en forma, por ejemplo, de un replicante metálico. El juego mantendrá el sistema de girar libremente por el ring y de usar dos botones como golpes especiales directos, aunque cada personaje ocultará otros muchos golpes que se realizarán con las habituales combinaciones de pad. Habrá numerosas vistas para elegir, el soberbio zoom será aún más preciso y se añadirán más elementos móviles a los escenarios.

Es decir, que visualmente será más atractivo que lo habitual, al tiempo que mantendrá las mismas pautas de jugabilidad que han convertido a esta saga en un infalible medio de diversión tanto para los novatos como para los más avezados en estas lídes.









En esta ocasión se ha puesto un especial interés en los escenarios. Gracias a la introducción de decorados más modernos, el ambiente del juego se desmarcará del aspecto "legendario" de anteriores entregas.







Aparte de los escenarios y el nuevo look gráfico general, estos dos personaies. Ripper y Ronron, son las dos grandes novedades de «Toshinden URA» con respecto a «Toshinden 2» para PSX. Han desaparecido Chaos y Gaia.



este nuevo
«Toshinden URA»
mantendrá
elementos tipicos
de anteriores
ediciones.
Por ejemplo,
también habrá
que tener mucho
cuidado con no
caernos on oser
arrojados al



#### Cómo se forja un mito.

Al ritmo que llevan los chicos de Takara, su «Toshinden» pronto será equiparable a los míticos «Mortal Kombat» o «Street Fighter».
Prolífico como pocos, no sólo ha aparecido ya en variados soportes, sino que además ya se ha anunciado la intención de editar varias entregas en un futuro.

Aquí tenéis un breve repaso a la historia de este genial juego de lucha en las diferentes consolas.



Battle Arena
Toshinden: Este
titulo para PSX fue
el origen de la
serie y uno de los
primeros arcades
de lucha para 32
bits. Su principal
innovación se
basó en la
posibilidad de
mover a los
luchadores sobre
escenarios
tridimensionales.

Toshinden Remix:
Fue la conversión
del anterior
título a Saturn.
Aunque no era
exactamente igual
a la versión para
PSX, -ya que se
añadieron algunos
elementos nuevosperdió parte de la
frescura con
respecto al
original.

Repli es uno

de los personajes

juego. Concebido

ocultos que

como un

presentarà el

indestructible

Robocop, sus repentinas

apariciones nos

obligarán a

mostrar toda





Toshinden 2:
Manteniendo la
base de la primer
entrega, en este
título para PSX la
estética evolucionó
ligeramente y
además se
incluyeron un buen
número de
personajes ocultos.
Esta versión ha sido
la base para
«Toshinden URA».

Toshinden GB:
Parecía imposible,
pero Takara
consiguió realizar
una versión genial
para la portátil de
Nintendo. Se
perdieron las 3D
pero mantuvo la
idea del juego,
personajes y golpes
especiales.



ame un cuer



aturn y PlayStation se preparan para recibir una nueva aventura gráfica al estilo de «MundoDisco» que promete convertirse en uno de los representantes más simpáticos y divertidos del género.





Como veis, la pinta que tiene «Blazing Dragons» es excelente. Lástima que los textos vayan a estar en inglés, pues es evidente que este detalle va a afectar notablemente a la jugabilidad de la aventura.

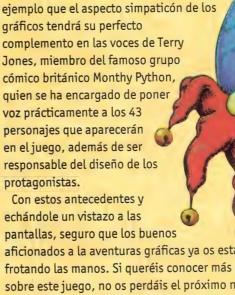
Aquellos de vosotros que hayáis logrado acabar el genial «MundoDisco», además de recibir nuestra más sincera enhorabuena, (gente tan preparada es lo que necesita el mundo de los videojuegos), os vais a llevar una agradable sorpresa muy pronto. Sí, porque Saturn y PlayStation van a acoger en breve una aventura gráfica de nombre «Blazing Dragons» que tiene muchos elementos en común con el citado juego. Crystal Dynamics es la autora de esta aventura en la

que podréis disfrutar de lo lindo controlando las acciones de un dragón inventor llamado Flicker, cuyo principal objetivo en la vida es ligar con la bella princesa Flamme.

Ambientado libremente en el mundo medieval, esta divertida historia os transportará a un lugar donde los dragones comparten su vida, (no siempre en buena armonía), con los humanos y en el que los caballerosdragones de la mesa cuadrada de Camel Hot son el modelo para todos los niños.

No podéis negar que el planteamiento es atractivo ¿verdad?, pues hay muchas cosas más por descubrir en este título. Por gráficos tendrá su perfecto complemento en las voces de Terry Jones, miembro del famoso grupo cómico británico Monthy Python, quien se ha encargado de poner voz prácticamente a los 43 personajes que aparecerán en el juego, además de ser responsable del diseño de los

Con estos antecedentes y echándole un vistazo a las pantallas, seguro que los buenos aficionados a la aventuras gráficas ya os estáis frotando las manos. Si queréis conocer más detalles sobre este juego, no os perdáis el próximo número.



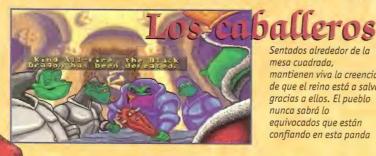
## Personajes de fábula

La cabeza visible (y bieñ visible) del reino. Su sabiduría sólo es comparable a la belleza de su hija Flamme y esto le permitirá mantener a raya a tanto caballero belicoso como tiene en la mesa.





La bella princesa que nunca debe faltar en ningún cuento. Pese a la oposición de su padre, ama ardientemente (nunca mejor dicho) al simpático dragón inventor



mesa cuadrada, mantienen viva la creencia de que el reino está a salvo gracias a ellos. El pueblo nunca sabrá lo equivocados que están confiando en esta panda

El héroe de la historia. Pobre de nacimiento e inventor de profesión, trata por todos los medios de cambiar ambas situaciones. La princesa es la mejor forma de lograrlo todo al mismo tiempo.



El apoyo principal del Rey Allfire. Le ayuda cuando lo necesita

y cuando no también. Su cara delata sus malas intenciones a varios metros de distancia.





El malo de la película . Está empeñado en ganar el torneo en el que está en juego la mano de la princesa para acabar de una vez por todas con la presencia de los dragones en el reino.



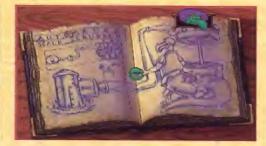




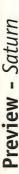


Los escenarios, como suele ser habitual en las aventuras gráficas, serán estáticos, pero los personajes ofrecerán numerosas y muy divertidas animaciones, lo que contribuirá a aumentar aún más el enorme atractivo de este juego.











## ¡¡Ahí viene la plaga!!

En Sega andan muy preocupados porque últimamente han empezado a ocurrir cosas muy extrañas en Saturn.

Se han escuchado ruiditos muy raros e incluso hay quien asegura haber visto entrar insectos por la ranura de expansión de la consola.

Si no fuera porque ya hay antecedentes de situaciones similares, habría que ir pensando en llamar a los del control de plagas...



Pero, por fortuna, estos sucesos sólo pueden significar una cosa: ¡Bug, el insecto plataformero de Sega, vuelve a Saturn!

Antes de nada hay que señalar que la 32 bits de Sega descubrió la tercera dimensión de las plataformas hace aproximadamente un año gracias a las aventuras de este simpático insecto saltarín y, por lo tanto, hay que tratar a este "bichejo" con todos los honores que se merece.

Una vez puestos en antecedentes diremos que este auténtico pionero regresa a las andadas y que dentro de muy poco podréis comprobar a qué ha estado dedicando su tiempo gracias a la aparición de «Bug Too!», la segunda parte de aquel entretenido título de Sega.

Este compacto estará lleno de jugosas novedades. La más curiosa será la presencia de dos amigos íntimos de Bug, quienes se atreverán a echarle una mano en esto de dar saltos: Superfly, una mosca de lo más funky, y un perro-larva llamado Maggot Dog. Con cualquiera de estos 3 insectos saltarines podréis iniciar una aventura plataformera tridimensional que os llevará a través de 7 fases con nombres tan cinematográficos como "Lawrence of Arachnia", "Swatterworld" o "Antenae Day 4". Cada uno de estos niveles constará a su vez de una o varias zonas de bonus diferentes, pero todas ellas con el cine y el buen humor como denominador común.

El reparto de esta sensacional súper producción hollywoodiense se cerrará con un enorme número de Final Bosses de descomunal tamaño y con un amplio cartel de extras que asumirán el papel de enemigos. No perdáis la onda porque las entradas para este espectáculo "Made in Sega" se van a agotar muy pronto, seguro.



Una de las principales novedades de «Bug Too!» será la inclusión de dos nuevos personajes con los que afrontar el juego: además de Bug, podremos controlar a la mosca Superfly y a una extraña larva de nombre Maggot Dog.











El protagonista de uno de los mejores juegos de plataformas para Saturn contrataca con un juego de enorme calidad gráfica y un gran sentido del humor.





Este juego mantendrá el aspecto tridimensional de su antecesor, pero los gráficos mejorarán notablemente gracias a unos decorados muy variados y dotados de un mayor lujo de detalles.

# estrella de Mario

# THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY

## LA AVENTURA MÁS GRANJE JAMÁS JUGADA (2)

El mes pasado dimos nuestros primeros pasos en esta maravillosa aventura llamada «Super Mario 64». Muy por encima os explicamos sus características técnicas y lo que ofrecerá basicamente este cartucho. Este mes vamos a analizaros con más detalle algunos elementos del juego y a continuar nuestro recorrido por diferentes niveles. No os vayáis, que empezamos.

## ¿CóMO Se USa LA LLAVE BOWSER?

En el capítulo anterior os dejamos justo cuando Mario había conseguido una llave tras derrotar a Bowser. Pues bien, esta llave nos dará acceso a las entrañas del castillo, a sus lóbregos y tenebrosos sótanos. La cerradura se encuentra tras las dos puertas normales del hall, que dan a un largo pasillo alfombrado en rojo. Éste también será el camino hacia el patio interior del castillo y hacia nuevas fuentes de diversión.

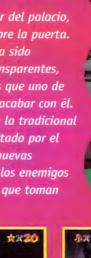




La animación de Mario al meter una llave en una cerradura será digna de verse. Pero lo mejor está por descubrir en los nuevos mundos que nos aguardarán tras esta puerta.

## Fase 5 BoO's HOROR HOUSE

Cuando recorramos el pasillo que va hacia el jardín interior del palacio, veremos cómo un gran fantasma llama nuestra atención sobre la puerta. Cuando la atravesemos descubriremos que toda esta zona ha sido invadida por estos etéreos seres. Aprovechando que son transparentes. podremos ver lo que esconden en su barriga y descubriremos que uno de ellos lleva dentro una especie de jaula que quedará libre al acabar con él. Mario podrá colarse en esta jaula, entrando de esta forma a la tradicional Casa Fantasma. La mansión aparecerá sobre un terreno limitado por el enrejado de la jaula y podremos rodearla entera buscando nuevas entradas y un montón de sorpresas. Como podéis imaginar, los enemigos básicos serán los fantasmas y con ellos todo tipo de objetos que toman vida para intentar acabar con Mario: libros, sillas, pianos...





Este espectro gigantón nos dará la primera estrella de la fase, aunque para hacerlo aparecer deberemos acabai



La mansión ocultará algunos puzzles para retar la inteligencia y astucia de Mario. Los libros, terribles enemigos en esta ocasión, nos propondrán los retos.



En la casa de los fantasmas las cámaras perspectiva más tétrica y dejándonos muy poca opción de maniobra.





Como en todo el juego, será muy recomendable recorrer cada rincón del escenario para encontrar nueva entradas y elementos ocultos. Eso sí, habrá que tener mucho cuidado con los enemigos.

i el mes pasado dedicamos este espacio a hablaros de las características técnicas de «Mario 64», en este número vamos a tratar de explicaros a grandes rasgos cómo se jugará, (lo cual no es una tarea demasiado sencilla). Como ya sabéis, al empezar una partida nos encontraremos en el jardín que rodea al castillo de la Princesa. Este amplio jardín está lleno de árboles y tiene un foso, una catarata y un río que nos servirán basicamente como campo de pruebas para aprender a usar las muchisimas habilidades de Mario. Si damos una vuelta por los alrededores del castillo descubriremos algunas posibles entradas, pero todas ellas estarán cerradas al principio. Estando así las cosas no nos quedará más remedio que franquear la entrada principal y asomarnos al precioso hall del mágico castillo. Un par de carreras y algún que otro intento fallido nos bastarán para darnos cuenta de que hay varios tipos de puertas. Por un lado estarán las puertas normales que se abrirán con toda facilidad y que darán paso a otras salas que por sí mismas no llevarán a >





## jiPulsa ese interruptor!!

Desde el principio del juego se verán unos bloques transparentes que no pueden ser golpeados. Estos bloques (verdes, rojos y azules) estarán intimamente ligados con ciertas habilidades de Mario y resultarán imprescindibles en muchos casos. Ahora bien, ¿cómo activarlos? Pues localizando el interruptor correspondiente: los interruptores verdes activarán todos los bloques verdes, y así con cada color.

Los interruptores estarán generalmente en zonas recónditas, aunque el acceso a ellos suele ser relativamente sencillo.



ninguna fase. Por otra parte estarán las puertas con cerradura que, obviamente, no podrán abrirse más que con la llave adecuada y, por último, tropezaremos con las más abundantes: las puertas con estrella que sólo podrán ser atravesadas si tenemos el número de estrellas que se indica.

Al principio habrá tan sólo una puerta de entrada libre que nos dará acceso a la primera fase y, por lo tanto, a nuestra primera estrella, gracias a la cual podremos acceder a otras fases. Dentro de cada nivel habrá siempre un total de seis estrellas. Algunas estarán protegidas por un enemigo final, otras se ocultarán tras un juego de lógica, algunas serán un premio por realizar una buena acción y otras estarán simplemente ahí, en un lugar en apariencia inaccesible, esperando a que encontremos el modo de llegar hasta ellas. Por último, siempre habrá una estrella que aparecerá cuando recojamos las ocho monedas rojas que se encuentran en todas las fases.

Cada vez que nos hagamos con una estrella (las cuales, por cierto, no se pierden sino que

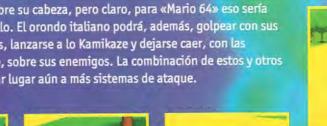
> acumulando), seremos expulsados de esa fase para que >

## MuéVETe, MaRiO (2)

Aunque penséis que el mes pasado ya os ofrecimos una enorme cantidad de movimientos y acciones diferentes que podrá realizar Mario en este juego, lo cierto es que no fue más que una pequeña muestra.

Aquí tenéis un nuevo cuadro, (avisamos que no es el último, pues todavía nuestro héroe podrá hacer muchas más cosas), en el que podéis disfrutar de los muchos y muy variados ataques de Mario.

Como en los plataformas de siempre, el protagonista podrá acabar con sus enemigos saltando sobre su cabeza, pero claro, para «Mario 64» eso sería algo demasiado sencillo. El orondo italiano podrá, además, golpear con sus puños, con sus piernas, lanzarse a lo Kamikaze y dejarse caer, con las posaderas por delante, sobre sus enemigos. La combinación de estos y otros movimientos podrá dar lugar aún a más sistemas de ataque.









ATAQUE PANZA: Si Mario corre a toda velocidad y pulsas el botón de ataque, se lanzará en plancha y resbalará un trecho, acabando con todos los enemigos que salgan a su paso.







ATAQUE PATADA: Si se puisa el botón de ataque en pleno salto, Mario propinará una patada. Si se encadenan varias patados seguidos terminará soltando un gran zapatazo.







TRIPLE ATAQUE: Varios toques seguidos al botón de ataque harán que Mario se destape como un púgil perfecto. Puñetazo de derecha, gancho de izquierdo y patadón.







CULADA: Saltando y presionando el gatillo, Mario caerá sobre sus enemigos para aplastarlos con toda su "artilleria pesada". Una variante dolorosa del tradicional pisotón.

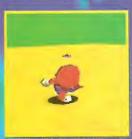


ATAQUE PUÑO: Será el ataque básico de Mario y lo realizará pulsando una vez el botón de ataque.











BARRIDO: Mario como un uuténtico bailarin de "break", barrerá la zona de su alrededor con una patoda circular. Bastară con pulsar el gatillo estando agachado.

### VOLar De GOrrA

La alfombra circular del centro del hall del castillo se iluminará tras completar uno de los primeros mundos. ¿Se habrá abierto alguna ventana? Si hacemos que Mario mire en esa dirección se encontrará flotando en el aire impulsado por una gorra alada. Este nivel resultará al principio la mar de complicado, pues las corrientes de aire no nos permitirán volar con precisión. Nuestro objetivo será recoger todas las monedas rojas para luego aterrizar sobre una torre que hay en el centro y hacernos con una estrella. Por cierto, en esta torre hay un interruptor rojo que activará los cubos rojos que haya en cualquier mundo y que contienen las gorras aladas. Mucho ojo, porque el efecto de la gorra es temporal y, además, la perderemos si nos salimos de la zona de vuelo.



#### Fase 6 MoLtEn LavA CaVeRN

Con las estrellas que hemos recolectado podremos abrir una puerta que dará a un pozo con aguas de aspecto metálico. Dentro de ese pozo habrá una nueva fase constituida como un laberinto al más puro estilo faraônico. En este nivel vamos a encontrar de todo: tendremos que avanzar por el techo manejando una plataforma móvil, bucear, trepar a la cabeza de un plesiosaurio

jurásico, esquivar rocas rodantes y, sobre todo, saber orientarnos en un continuo entrar y salir de puertas y subir y bajar en ascensores. En esta fase, además, está el interruptor verde que activará las gorras de este color y que convertirá a nuestro protagonista en un Mario de metal.





Este gigantesco plesiosaurio, familiar directo de "Nessi", nos resultará de gran ayuda para movernos por este nivel. Tendremos que subirnos a su cabeza y dirigirle hasta los lugares más importantes.





En este nivel nos convertiremos por primera vez en metálicos, habilidad que nos permitirá no ser arrastrados por las corrientes de agua.

## HaY UnA PeCERA En EsTA PARED!

El juego, como os hemos dicho, estará lleno de sorpresas. En la habitación que daba acceso a la fase Pirate's Cove, por ejemplo, había dos pequeñas ventanas. Si saltamos hacia atrás llegaremos sin dificultad hasta ellas. En una encontraremos una seta verde, o lo que es lo mismo, una vida extra. La otra ventana es, ni más ni menos, la entrada a un nivel oculto. Tiene forma de pecera gigante y la única manera de salir vivo de ella será recoger las estrellas rojas para hacernos después con una nueva estrella. Muy sencillo y rentable.









La única manera de no perder la vida en este nivel será coger las monedas para rellenar nuestra barra de oxígeno. Lo dificil será encontrar el nivel, pero no superarlo.



## FirE BUBBLE LaND

llegaremos hasta un cuadro muy "fogoso" que nos llevará al interior de un mundo de lava y fuego. Esta fase será un laberinto bastante peculiar que casi parecerá vacío de elementos prácticos para la aventura, aunque le sobrarán elementos móviles.

Recorriendo los entresijos del sótano

Una vez más tendremos que usar nuestra astucia para colarnos por un volcán en erupción que no dejará de escupir fuego. Dentro del volcán todo será diferente y aún más peligroso. Habrá plataformas de muy difícil acceso, chorros de fuego, giros enloquecedores y lo peor de todo será que la limitación del espacio no permitirá que la cámara gire todo lo deseable, lo que complicará notablemente el control de las 3D. Una fase para hábiles y valientes.



Un gran puzzle deslizante de Bowser nos dará una nueva estrella. Las fichas se moverán solas, por lo que deberemos coger las monedas rojas sin caer en la lava.



Si Mario cae en la lava su reacción será muy natural: agarrarse la parte afectada y dar botes descontrolados. Podrá seguir así hasta agotar toda su energía.







Este volcán será algo más que un obstáculo en el camino de Mario. Sus erupciones llenarán todo de lava y fuego, pero si somos lo bastante valientes podremos probar a entrar en su interior y descubrir un nuevo mundo subterráneo, aún más peligroso que el mundo exterior.





## CHampiÑOnES ParLanCHInEs

Desde el principio de l<mark>os tiempos</mark>, uno de los mejores aliados de Mario han sido las setas.

En este cartucho encontraremos en las esquinas del castillo muchas de estas setas habladoras que nos ofrecerán información muy valiosa. Es más, algunas de ellas llegarán incluso a regalarnos estrellas después de haber completado alguna acción importante. Esto es exactamente lo que hace este champiñón de colores que aparece en la imagen y que se encuentra junto al lago metálico.

▶ decidamos

si queremos

volver a entrar o probar en otro

nivel. Las fases no tendrán

final ni salida en sí mismas, serán mundos tridimensionales

de los que sólo se podrá salir cogiendo una estrella, perdiendo una vida o escapando con la opción adecuada del menú de pausa. En otro orden de cosas, todas

las acciones del juego se interrelacionan, de manera que, por ejemplo, al pulsar el interruptor que activa las cajas

de un color, se activarán todas, allá donde estén. Por esa razón no es posible encontrar todas las estrellas de un mundo la primera vez que se visita: es probable que sea necesario ser

invisible para atravesar cierta

zona y que aún no tengamos

ese poder; o es probable que haya que vaciar un lago y aún no hayamos encontrado el

modo de quitar el tampón... Hay tantas cosas probables en

Lo único seguro es que sin las estrellas no podremos avanzar, que el desarrollo del juego no será lineal y que, queramos o

no, tendremos que repasar una

y otra vez los mismos mundos

para conseguir recoger todas

Pero las dichosas estrellitas no

múltiples aspectos del juego.

El mes que viene os hablaremos

son más que uno de los

de otros elementos tan importantes o más.

«Mario 64»...

las estrellas.

## ¡AtrAPEN A ESE CONEJO!

En algunos momentos del juego veremos a un conejo bromista que pasea por los pasillos del sótano alejándose de Mario cada vez que éste se acerca. Sí, habéis acertado: habrá que cazarlo. Este orejudo personaje nos hará correr de aquí para allá persiguiéndole y dejándonos la panza en el intento. Tendremos que ser astutos y arrinconarle contra una pared para atraparle. Si después se lo llevamos a la seta parlanchina que hay en el pasillo de la izquierda (según se entra en el sótano) recibiremos como premio una estrella más para nuestra colección. Un ejemplo más de las muchas sorpresas que oculta este genial cartucho.



Es imposible conseguir agarrar al conejo acercándose directamente a él. El bicho sabe un rato y siempre encontrará la manera de burlar nuestros movimientos.



El truco será abalanzarse sobre él intentando arrinconarlo contra una pared, cerrando todas sus vías de escape con el salto y el deslizamiento posterior.



Una vez que hayamos atrapado al burlón animalito deberemos entregárselo en mano a la seta que nos ha puesto tras su pista.



En reconocimiento a nuestra habilidad recibiremos una estrella. Pero el mejor premio será dejar de encontrarnos con este bichejo por los pasillos.

## Fase ScorRChiNG DeSERT

Este mundo será un homenaje al desierto de «Super Mario Bross 3» y mantendrá a muchos de sus enemigos y trampas. A la hora de jugar, por supuesto, no tendrá nada que ver y moverse por este desierto resultará mucho más difícil (y divertido) que nunca. Para empezar

habrá que tener mucho ojo con pisar las arenas movedizas, las cuales se tragarán enterito a Mario y no dejarán ni rastro de él. Encontrar el camino entre ellas significará enfrentarnos a otros peligros no menos importantes. Así deberemos andar entre gigantescos bloques de piedra que pugnan por aplastarnos o luchar contra un buitre empeñado en robarnos la gorra y colarnos dentro de una peligrosa pirámide llena de trampas inteligentes y peligrosos pasadizos. Una vez acabada esta fase... bueno, si queréis saber lo que ocurre, deberéis esperar hasta el próximo número.







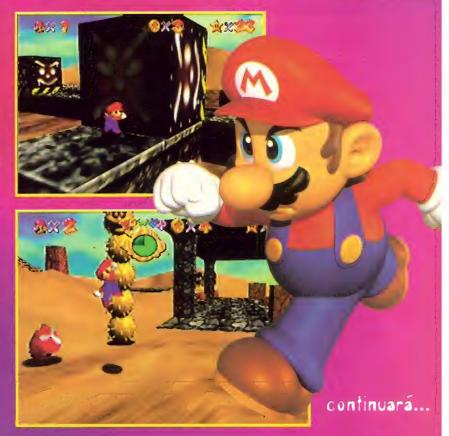


Si escalamos uno de los obeliscos veremos un buitre que lleva entre sus garras una estrella. mejor momento pademos robarle la estrella. La respuesta del buitre no se hará esperar: nos arrebatará la gorra. Si recuperarla habrá que repetir la operación.



Algunas cajas nos llevarán botando de aquí para allá si las agarramos. En esta fase será doblemente peligroso ya que estará infestada de arenas movedizas.







presentarse con mejor pedigrí. Su "madre" es SquareSoft, -compañía célebre por sus geniales RPG como la serie «Final Phantasy»-, y su "padre" es un equipo de programación vinculado a proyectos de la talla de «Tekken», «Toshinden» y «Virtua Fighter». Si este árbol genealógico no os impresiona, añadidle el nombre de Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"), quien ha apadrinado el juego regalándole el diseño de los personajes. Prometedor, ¿no? Pues sigamos.

Lo primero que llama la atención de «Tobal Nº 1» es su espíritu mangaka, en el cual se nota claramente la mano de Toriyama y su particular visión de lo que debe ser un personaje

del comic ja ponés ha conseguido imprimirle un aire distinto a un título cuya jugabilidad se encarga de marcar aún más las diferencias.

Como en «Tekken» o «Virtua Fighter», -y a diferencia de "Dragon Ball"-, los personajes de «Tobal Nº1» huyen de magias, armas o artificios imposibles y tan sólo usan su cuerpo y un dominio total de las artes marciales para enfrentarse a sus rivales. Además, las animaciones resultan increíblemente reales y el juego nos permite movernos con entera libertad por los rings tridimensionales, (con un planteamiento semejante al de «Toshinden»), aunque en esta ocasión de una manera aún más veraz ya que podremos

incluso desplazarnos lateralmente sin necesidad de girar.

Estos elementos resultan de por sí interesantes, pero lo verdaderamente impresionante es la enorme cantidad de golpes que se pueden ejecutar, lo que configura un arcade de lucha "uno contra uno" de lo más completo visto hasta la fecha, (lástima que sólo haya 8 luchadores...).

Sin embargo, «Tobal Nº1» guarda otra sorpresa muy agradable que no es otra que, además del arcade, podemos elegir una opción llamada "Quest Mode" que nos permite seleccionar a cualquiera de estos

sencilla pero divertida aventura de acción en la que los laberintos, las llaves, las puertas y las trampas inesperadas son sus principales protagonistas.

De esta forma el juego resulta en su conjunto un 2 en 1 que presenta una oferta muy original y atractiva, si bien la parte de arcade queda bastante por encima de la aventurera.

Pese a todas estas virtudes, también encontramos un defecto importante en este compacto y es que el aspecto de los escenarios y personajes es demasiado cuadriculado y prácticamente carente de texturas. La importancia que se le quiera dar a este aspecto definirá en gran parte el éxito del juego.



Altura: 175 cm - Peso: 70 Kg - Planeta: Tierra.

Es el representante enviado por la Tierra para hacerse con los derechos de explotación del Molmoran. Ha heredado de sus padres, dos grandes luchadores de origen oriental, sus dotes innatas para la lucha. Es el luchador más completo.



Altura: 198 cm - Peso: 110 Kg - Planeta: Kientak Vive en Tobal y es considerado un filósofo de fina sensibilidad. Aunque no lo parezca, siempre está dispuesto a ayudar a los demás.



Altura: 161 cm - Peso: 50 Kg - Planeta: Tierra En el 66 torneo derrotó al Emperador Udan, convirtiéndose en el 2º campeón de la historia. Nadie sabe en qué se gastó el cuantioso premio.



Altura: 167 cm
Peso: 50 Kg
Planeta: Kittaik
Es originaria de la
Tierra, pero vive en
un satélite de Tobal.
Poderosa luchadora,
busca al hombre
capaz de derrotarla.







Altura: 175 cm
Peso: 70 Kg
Planeta: Tierra.
Nació en una familia
inglesa con pasión por
las artes marciales. Con
sólo 17 años aún no ha
encontrado a nadie que
pueda vencerle. Tiene
talento para la lucha y
sobrada inteligencia.

Altura: 189 cm - Peso: 140 Kg - Planeta: Tierra Más fuerte que los hombres, esta potente rusa es campeona de Wrestling. Ha venido a Tobal por el premio económico y, pese a su apariencia, es muy sentimental.











HOM OS.

Altura: 180 cm - Peso: 150 Kg - Planeta: Tobal Este robot minero despertó a las artes marciales bajo la influencia de Fei, su maestro durante más de 17 años. Existe una opción que nos permite practicar con el luchador que elijamos para aprender a realizar las complejas combinaciones de golpes posibles y que son, sin duda, el mayor atractivo del juego.



El diseño de los luchadores de este juego ha sido realizado por el mismísimo Akira Toriyama, creador de "Dragon Ball".





El juego presenta un plantel un tanto reducido de luchadores, pero nos llevará bastante tiempo aprender a dominarlos a todos. Por otra parte, también es digno de mención el espíritu manga que demuestran estos personajes.



#### Y de regalo, una aventura

Square no podía abandonar su género favorito y hacer un "simple" juego arcade. Tanto es así que dentro de «Tobal №1» se encuentra, además del simulador de lucha, una aventura de acción protagonizada por los mismos personajes. Este modo de juego llamado "Quest" nos permitirá elegir a cualquier luchador para meterlo de lleno en un laberinto de mazmorras plagadas de ascensores, llaves, interruptores, trampas, monstruos y demás elementos típicos del género. Los personajes conservan, además, casi todas las animaciones y golpes de los que hacen gala en el arcade, por lo que esta aventura se convierte en un interesante recorrido en busca de las salidas de los diferentes niveles, pero a lo largo de los cuales podremos demostrar nuestra habilidad luchadora frente a los diferentes enemigos que nos vayan saliendo. (Uno de ellos, por cierto, será el propio Toriyama de incógnito). Además, los personajes también tendrán la posibilidad de coger y апојаг objetos.

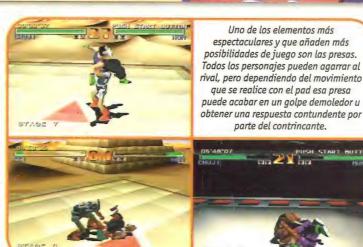
Como es lógico, las partidas pueden salvarse en la cada vez más







A pesar de su pobre aspecto gráfico, los combates en este «Tobal Nº1» resultan realmente divertidos gracias a unas geniales animaciones y a la amplia gama de golpes y "combos" que ofrece.





PLAYSTATION
LUCHA
SONY
SQUARE
1 ó 2
8 LUCHADORES
A
CD ROM



#### GRAFICOS

La animación de los personajes es de lo mejor en el género por su suavidad y soltura. Sin embargo, su aspecto global es muy desangelado y parece que está a medio hacer.

#### South

Una estupenda banda sonora y buenos efectos de audio, aunque un poco por debajo de la contundencia de otros juegos de lucha

#### JUGABILIDAD:

Te permite ir descubriendo poco a poco una fuente inagotable de ataques. Por contra, se hace un poco difícil realizar algunos movimientos concretos.

#### DIVERSION

La cifra de ocho luchadores es corta, aunque esta carencia se compensa con la gran cantidad de golpes y "combos" que puede realizar cada uno y, por supuesto, con la parte de aventura.

#### VALORACION:

Aunque no resulta tan espectacular a nivel gráfico como los grandes juegos de lucha para PlayStation, es innegable que la diversión que sabe proporcionar «Tobal Nº1» está a la altura de los mejores. Estamos ante un gran juego pensado por un lado para aquellos que buscan en la lucha algo más que una continua devolución de ataques mágicos y gusten de descubrir cada vez más golpes nuevos y, por otro, para quienes quieran alternar la fuerza de un arcade "uno contra uno" con la astucia propia de las aventuras. Pero es una auténtica lástima que el aspecto del juego resulta tan pobre, porque, sin duda, supone un inconveniente que juega en contra de sus enormes posibilidades.

#### RANKING

No existen juegos similares para PlayStation.









a algún jugón de pro que no haya disfrutado aún con esta serie en alguno de los múltiples formatos en los que ha aparecido. De hecho, «NBA Jam» es una de las sagas arcade más populares de la historia, que ya cuenta incluso con una versión «Tournament Edition» para Saturn y PlayStation.

Ahora Acclaim le da otra vuelta de tuerca a este juego presentando «NBA Jam Extreme», una propuesta que, aunque mantiene su inconfundible estilo de baloncesto "dos contra dos" en el que todo está permitido, cuenta en principio con más alicientes que cualquiera de sus antecesores.

Debe resultar muy difícil encontrar

Para empezar, en esta ocasión se ha decidido finalmente sustituir los siempre eficaces sprites por los ya inevitables polígonos, sumando así a este título a la moda imperante en todos los géneros.

El resultado de esta innovación gráfica ofrece lógicamente varios aspectos positivos, aunque también es cierto que alguno negativo. Entre

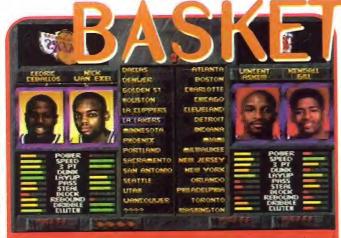
las virtudes destacan la detallada y minuciosa realización de los escenarios y los espectaculares movimientos de los jugadores, pero por otro lado nos encontramos con que el diseño de estos jugadores resulta algo "tosco" y con que tanto el scroll como los movimientos de cámara parecen algo forzados.

Pero las novedades no se

limitan al apartado gráfico. Una vez más nos encontramos con un montón de sorpresas, entre las cuales destaca el nuevo botón "Extreme", que le da nombre al juego. Éste consiste en una mejora del tradicional "Turbo" y permite realizar acciones "exageradas" durante un breve espacio de tiempo. Este botón se puede pulsar simultáneamente al de "Turbo" y el jugador en cuestión podrá hacer los ataques más alucinantes o la defensa más bestial, llegando casi a tirarse en plancha de un extremo a otro de la cancha.

Más previsible, aunque no por ello menos necesario, ha sido la inclusión de nuevos y espectaculares "mates", -elemento fundamental 🕨

## divertida del



El juego cuenta con los 29 equipos de la NBA, ofreciendo esta vez la posibilidad de elegir entre 6 jugadores -en anteriores ediciones eran 3 jugadores por equipo-, para formar las parejas.

Acclaim relanza su
mítica serie
«NBA Jam» con un
juego en el que se han
sustituido los sprites
por los polígonos, pero
que sigue fiel a su
filosofía de ofrecer el
máximo espectáculo.

#### He is smokin'!

Acclaim ha
sustituido el mítico
"on fire" por el
término "smokin"
pero los resultados
son los mismos: el
jugador que
"caliente" su muñeca
será capaz de meter
absolutamente todo.











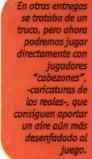


Como siempre, todo está permitido en este juego, pero esta vez se ha ido más allá e incluso se podrá arrojar a los jugadores fuera de la cancha. Muy finos.



una buena canasta, los jugadores realizarán todo tipo de celebraciones, las cuales se nos mostrarán mediante estos fantásticos primeros planos.

Tras conseguir





Consola:

PLAYSTATION
Tipo:

DEPORTIVO
Compañía:

ACCLAIM
Programación:

SCULPTURE SOFTWARE

№ de jugadores:

DE 1 A 4

№ de fases:

29 EQUIPOS

Niveles de dificultad:

5
Memoria:

CD ROM



#### GRÁFICOS:

Curiosamente, la llegada de los polígonos no ha supuesto tantas mejoras como se esperaba. Aún así, presenta un gran nivel.

#### SONIDO:

El comentarista asume mayor protagonismo, y el resto de los efectos -público, balón, mates...-, son geniales.

#### JUGABILIDAD:-

A pesar de que hay que practicar, huye de las excesivas complicaciones.

#### DIVERSIÓN: -

Como todos sabéis, no estamos ante un simulador, sino ante el más alocado y espectacular arcade de baloncesto "dos contra dos". Esta nueva entrega es el máximo exponente de ello.

#### VALORACIÓN:

En esta nueva versión de «NBA Jam» se vuelve a ofrecer la misma diversión directa, sencilla y espectacular de antenores ocasiones. Y es precisamente eso lo que le impide alcanzar una puntuación mayor: la sensación de que no nos parezca especialmente más divertido que la anterior entrega. Las novedades gráficas y jugables se hacen notar, pero no han conseguido aumentar de una manera clara la garra y la fuerza que ya tenía.

Por supuesto sigue manteniéndose entre los títulos de baloncesto más divertidos y se trata del juego más completo de la serie, lo que le convierte en una oferta muy a tener en cuenta para quienes se sientan atraídos por la faceta más acrobática del baloncesto.

#### RANKING:

NBA Jam Extreme

NBA Jam T. E.



La gran baza de este programa reside una vez más en la participación simultánea de cuatro jugadores. En este caso la diversión alcanza unas cotas alucinantes.



Tampoco faltan en «NBA Jam Extreme» los mates estratosféricos, que llevarán a los jugadores a varios metros de altura para introducirse en la canasta con balón y todo.

## Utiliza tu lado "extreme"

Además del conocido
"Turbo" paro acelerar
y mejorar las
acciones, se ha
incluido el botón
"Fxtreme", de efectos
mucho más potentes,
pero de una duración
muy limitada.



"Mates" más impresionantes, codazos, agarrones, defensas súper agresivas... estos son algunos de los nuevos alicientes que ofrece «NBA Jam Extreme».



COMMAND KUKOC 3 FEELEN ANTHONY





➤ de este juego-, en los que se aprovechan las posibilidades técnicas de estas consolas para ofrecer movimientos inverosímiles. Además, hay que añadir el nuevo catálogo de empujones, faltas, codazos y agarrones, capaces de mandar a los rivales varios metros fuera de la pista. El repertorio concluye con la opción de elegir hasta seis jugadores por equipo para formar las parejas.

Gracias a todos estos aspectos podemos decir que «NBA Jam

Extreme» supera a sus antecesores, tanto a nivel técnico como de jugabilidad, si bien es cierto que la estructura general del juego ha permanecido prácticamente inalterable.

Manuel del Campo

Consola:	SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Companía:	ACCLAIM
Programación: SCULPI	JRE SOFTWARE
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	29 EQUIPOS
Niveles de dificultad:—	5
Memoria:	CD ROM
memoria.	



#### GRÁFICOS:

Los diseños resultan algo más confusos que en PSX y el scroll algo más brusco.

#### SONIDO:

Sin duda, uno de los aspectos más sobresalientes del juego. Todos los efectos de sonido son magistrales.

#### JUGABILIDAD: -

La respuesta de los jugadores es algo más lenta que en PSX, lo que influye èn el desarrollo del juego.

#### DIVERSIÓN:

Algunos detalles gráficos y su menor velocidad provocan que resulte algo menos divertido que su homónimo de PSX, aunque siempre dentro de un altísimo nivel;

#### VALORACIÓN:

Prácticamente todo lo dicho en la valoración de este título en la versión para PlayStation es aplicable a esta para Satum, ya que se trata de dos versiones completamente idénticas en cuanto a planteamiento y opciones. Lo que nos ha movido a puntuarlos por separado es, -como habréis visto, el hecho de que a nivel técnico, tanto en lo que se refiere al aspecto de los gráficos como a la velocidad de movimiento de los mismos, la versión para la máquina de Sega ha quedado ligeramente por debajo de la de PlayStation. En cualquier caso, repetimos una vez más, se trata del arcade de baloncesto más espectacular que ha sido editado hasta la fecha.

#### RANKING:

NBA Jam Extreme

## A ti también te cambiará la Cara.











La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente...
Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos, cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar.
Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3 con los exitos dance del momento



(MESA DRIVE)



continúe con su política de convertir para Saturn sus recreativas más famosas, aunque los resultados, lógicamente, no sean siempre un «Sega Rally» o un «Virtua Fighter 2».

«Virtual On» es un juego atípico, diferente, que llegó a los salones de nuestro país sin hacer mucho ruido y que no parece haber calado muy hondo entre el público. Sega plantea en este programa un enfrentamiento entre robots, al estilo de los juegos de lucha "uno contra uno", pero con la particularidad de que los combates tienen lugar en grandes e intrincados escenarios por los que estos robots pueden moverse libremente, de forma que el enemigo no siempre se encuentra dentro del campo visual del jugador.

Esta fórmula ya ha aparecido en ocasiones esporádicas, -en las que naves o tanques hacían las veces de luchadores-, y encuentra uno de sus más simpáticos representantes en «Robo Pit». Este planteamiento resulta en principio tan original como prometedor, pero su puesta en escena en ninguno de estos casos ha resultado un éxito rotundo. Y este «Virtual On» no es una excepción.

#### La idea de que la lucha <sub>no se limite al mero</sub>

no se limite al mero intercambio de golpes en un ring

es, sin duda, muy atractiva: los luchadores pueden alejarse del enemigo corriendo por un amplio escenario y parapetarse en los diferentes obstáculos que se encuentran en los decorados, confiriendo ciertas dosis de estrategia al juego. Sin embargo, en algunas ocasiones estos combates se convierten en una búsqueda denodada del enemigo y, por otra parte, encontramos algunas dificultades a la hora de movernos con rapidez y eficacia



Los enormes escenarios en los que tienen lugar los combates entre estos artefactos mecánicos hacen de «Virtual On» un juego de lucha muy dinámico. Además los decorados incluyen diversos elementos que permiten que ambos robots puedan esconderse de los disparos enemigos. A veces, sin embargo, esta circunstancia crea cierta confusión gráfica.





Sega trae a Saturn un nuevo juego de lucha "uno contra uno" que enfrenta a robots sobre amplios escenarios en lugar de sobre los tradicionales rings.



### Un enfrentamiento cara a cara



El modo de dos jugadores constituye uno de los alicientes de este juego, a pesar de que el sistema de pantalla partida elimina algunos elementos gráficos y resulta algo confuso. De todos modos, los combates de este tipo siempre

resultan más divertidos.



cada robot), que generalmente ofrecen un ambiente futurista, aunque también hay algunos parajes naturales.









### Demostración poligonal

Hacía tiempo que no veíamos una opción de este tipo. Aquí podréis manejar a estos robots a vuestro gusto, utilizar zooms, conseguir girarlos y que realicen todo tipo de movimientos. Toda una demostración gráfica.





Ocho impresionantes lochadores mecánicos se enfrentan en otros tantos escenarios sobre los que podrán moverse y ocultarse de los ataques de sus rivales.







Al igual que lo que pudimos ver en otro reciente arcade de Sega, «Fighting Vipers» este programa contiene una curiosa e interesante opción que nos permite grabar algunos combates para visionarlos cuando lo deseemos, y no solamente al finalizar dichos combates. Es totalmente como si dispusiéramos de un vídeo.

→ debido a un control más denso y pesado de lo que sería deseable.

Esto conlleva que los combates no siempre consigan transmitir una emoción continua, y muchas veces las victorias o las derrotas son más achacables a la suerte que a la habilidad del jugador.

Además, los maremagnum de polígonos que se producen en ocasiones enfatizan el ligero aire de confusión que desprende el juego.

En el modo de dos jugadores se eliminan muchos de estos defectos, pero la pantalla partida presenta un campo visual algo limitado.

Estamos, en definitiva, ante un

buen juego que destaca por su curioso planteamiento, que le aporta un aire nuevo a los juegos de lucha convencionales y que les resultará interesante a quienes busquen nuevas formas de combatir, pero que, por razones técnicas y jugables, no consigue alcanzar un nivel de calidad excesivo.

Manuel del Campo

Consola:	SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores!—	162
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS:

Los diseños poligonales son bastante atractivos, aunque a veces algo confusos. El movimiento es rápido y espectacular.

SONIDO:

No es un aspecto que se haya cuidado demasiado. Cumple, pero ni los sonidos ni las melodías son para tirar cohetes.

JUGABILIDAD:

El control resulta ligeramente complicado e impreciso, lo que impide sacarle todo el partido al juego. Cuesta hacerse con él.

DIVERSIÓN:

Es un juego de lucha diferente, original y entretenido, que aporta algunos nuevos alicientes al género.

VALORACIÓN:

«Virtual On» es una conversión de recreativa que ha perdido parte de su "gracia" no por un mal trabajo de los programadores, -que ha sido bastante bueno-, sino por el hecho de que en España no saldrá con el mando analógico con el que ha sido editado en Japón. Como sabéis, la recreativa original de «Virtual On» nos permite controlar a estos enormes robots mediante dos palancas, y es precisamente en este punto en el que radica uno de sus mayores encantos.

Al privársele de este mando, «Virtual On» queda convertido en un buen juego de lucha, en una conversión más que digna, pero al que le falta un elemento que haga de él un título irresistible.

Es como si a «Virtua Cop» le quitaras la pistola...

### RANKING: Virtual On

Robo-Pit



### LOS MANSOS HEREDARAN EL INFIERNO

Il luego de PC más popular jamás creado ya está por fin disponible para tu Sega Saturn. Es DOOM con tods su crudeza y toda su gloria. Con más de so niveles de acción brutal

Tisto para 2 jugadores interconectados.

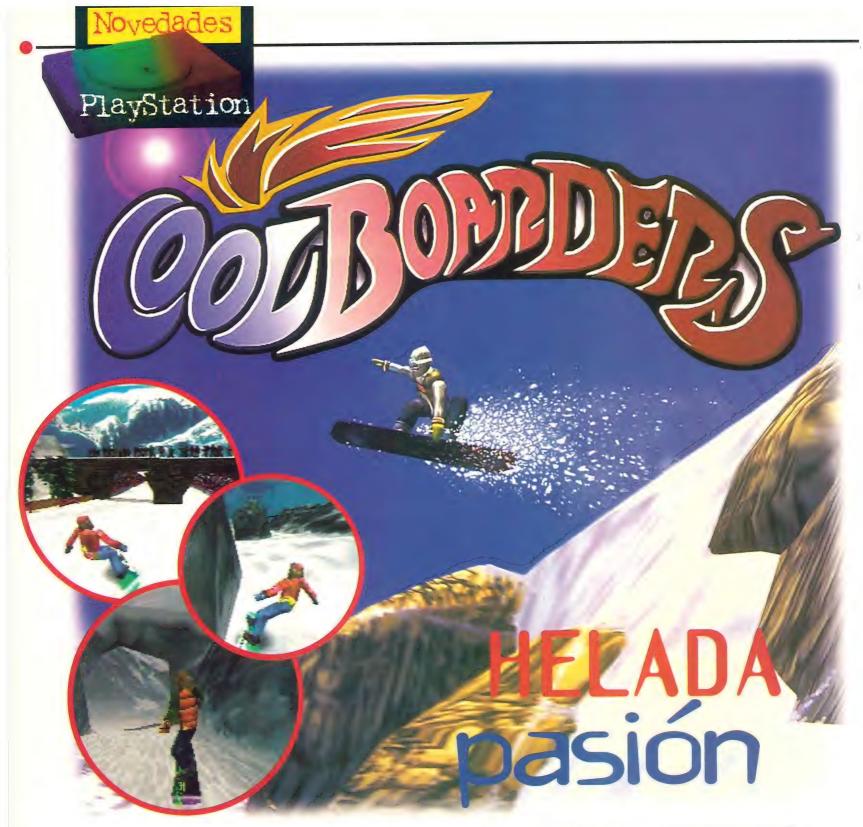
sangrienta y palpitante. Con su modo Deathmatch

estallar, literalmente.

500A 9413X







Aprovechando esta propicia época invernal, Sony nos ofrece la oportunidad de esquiar sobre una tabla de snowboard sin riesgo a contusiones, torceduras ni agujetas. Para ello ha ideado un juego dotado de una calidad técnica elevadísima y que consigue transmitirnos una sensación de realismo auténticamente vertiginosa.

«Cool Boarders» se estructura como los juegos de velocidad clásicos al estilo «Ridge Racer». Es decir, podemos elegir entre varios "vehículos" con diferentes cualidades técnicas y entre tres circuitos de creciente dificultad. Obviamente, en este caso los vehículos son tablas y los circuitos, pistas de descenso.

Sin embargo, en «Cool Boarders» no tendremos que competir contra nadie ni intentar quedar primeros en ninguna carrera: nosotros seremos nuestros propios rivales y habremos de luchar contra el crono tratando una y otra vez de mejorar nuestro record, lo cual, os lo aseguro, se convierte en uno de los retos más frenéticamente divertidos de cuantos se pueden afrontar en estos momentos en una PSX.

### Por otra parte,

«Coolboarders» añade un aliciente especial a los descensos que consiste en que podemos efectuar saltos acrobáticos que serán puntuados por los jueces, de tal manera que nuestros objetivos podrán ser recorrer la pista en el menor tiempo posible, tratar de obtener las puntuaciones más altas o ambas cosas a la vez.

En cualquier caso, lo que os puedo asegurar es que, a pesar de que el juego no posee excesivas opciones ni demasiados circuitos, vais a disfrutar a tope sintiendo en vuestra piel toda la emoción del snowboard.

(L)

Sonia Herránz



En este juego no hay otro rival a batir que nosotros mismos. En cada descenso aparecerá nuestro "fantasma" que corresponderá a nuestra actuación anterior o a en la que hayamos obtenido nuestro mejor registro. Os podemos asegurar que este sistema, aunque simple, consigue que nos "piquemos" de tal manera que nos resultará imposible separamos de la consola.

76 Bank

La sensación de realismo que ofrece este juego es impresionante v verdaderamente llagaremos a sentir que esquiamos a toda velocidad y que la nieve se deshace a nuestros pies. Una pasada.



Sony nos presenta un alucinante simulador de snowboard que se convierte en uno de los juegos más trepidantes y divertidos para PSX.



### Opciones para 2-Mús et triunfo music select

### Circuito







Nuestra primera elección será la de la pista en la que que queremos correr. Cada una añade nuevos retos y dificultades a las anteriores, lo que se hace casi imposible acabar la última sin dominar las otras dos.

### 3-Board







Hay seis tablas diferentes repartidas en tres categorías (alpine, free style y <mark>a</mark>ll round). Cada una tiene distintas características de velocidad, estabilidad y respue<mark>s</mark>ta, lo que amplía mucho las posibilidades del juego.

### 2-Música

RANDOM PLAY BREAKNECK FRESHY SPEEDTRAP WHITEOUT

DOA BRAINFREEZE DBL IUION GREAZY

Una curiosa elección que se nos ofrece es la de la música que queremos que nos acompañe. Hay siete melodías diferentes, todas ellas bastante cañeras.

### 4-Color



Una vez que hayamos elegido la tabla más acorde con el circuito y con nuestra habilidad, podremos personalizarla optando entre cuatro colores diferentes.

### 5-Jugador





En este deporte no hay distinciones de sexo y para que nadie se sienta ofendido o desplazado, en «Cool Boarders» podemos elegir el sexo de nuestro esquiador.

### 6-Traje





Para hacerlo menos monótono podemos elegir la indumentaria de nuestro campeón entre cuatro equipos diferentes. No influye en el juego, pero tiene su gracia.











Tras cada carrera podremos ver una repetición completa y espectacular de nuestra actuación. Podremos elegir entre diferentes ángulos o cámaras para apreciarlo todo con más detalle. También es posible saltarse ciertos tramos para ir directamente a los que más nos interesen.



La realización técnica de «Coolboarders» es impecable: las tres pistas ofrecen un aspecto magnífico y la animación del esquiador es genial.



A pesar de su aparente sencillez, -o quizás precisamente por eso-, «Coolboarders» es un juego que sabe hacerse divertido desde el primer momento y que impresiona por su calidad gráfica.

laz acrobacias sin dejarte los piños





Existen unas zonas determinadas en las que deberéis realizar obligatoriamente alguna acrobacia que será puntuada por los jueces. Podremos girar en vertical y en horizontal y realizar figuras agarrando la tabla. En estos momentos la vista subjetiva resulta "mareante" y nos pondrá incluso cabeza abajo.



Consola:

Tipo:

Companía:

Programación:

Nº de jugadores:

Nº de fases:

Nº de fases:

Nº de fases:

Nº de fases:

CD ROM



1984 FESTSTEINS VERRIGHTS RESERVED

### GRÁFICOS:

91

La sensación de velocidad y el efecto de deslizamiento están logrados a la perfección. Los movimientos del esquiador son muy realistas y suaves.

### SONIDO:-

Los efectos sonoros son un poco pobres y se hacen repetitivos. Las melodías van muy acordes con la "marcha" del juego.

### JUGABILIDAD: -

Necesita práctica, pero poco a poco irás descubriendo sus enormes posibilidades.

### DIVERSIÓN: -

Es un ju<mark>ego muy, muy adictivo que nos</mark> obliga a intentar superarnos una y otra vez, aunque está falto de algún modo más de competición.

### VALORACIÓN:

Rápido, adictivo, espectacular... «Cool Boarders» impactará a los seguidores del esquí y sabrá ganarse la admiración de los fans de la velocidad en general. Tiene cualidades técnicas más que sobradas y suficientes alicientes como para garantizar la diversión. Sólo tiene un inconveniente para no alcanzar una puntuación aún mayor: su escasez de modos de juego. Tres pistas no son muchas y el hecho de no competir directamente contra nadie le puede restar algún aliciente, (aunque siempre te queda la opción de turnarte con un amigo). Cada descenso dura poco más de un minuto, pero te aseguramos que te va a resultar totalmente imposible jugar menos de dos horas seguidas compitiendo contra tu propio orgullo. Enganchante a más no poder.

### RANKING:

No hay juegos similares para PlayStation

### iiAPROVECHATE!!

COMPRA TU VIDEOCONSOLA

PlayStation en



BLOCKBUSTER VIDEO

Y DISFRUTA DE



EN EL ALQUILER DE TUS VIDEOJUEGOS DURANTE TODO EL AÑO

OFERTA VALIDA EN TIENDAS INSCRITAS EN LA PROMOCION



" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



### Vovedades

PlayStation SegaSatur





Para la realización de este juego, Westwood Studios ha tomado el esquema básico de los tradicionales "wargames" de tablero, ya sabéis, esos juegos que intentan reproducir todas las circunstancias que intervienen en una batalla. Sin embargo, al sustituir el cartón por una pantalla de TV y al aprovechar las posibilidades gráficas y técnicas que ofrecen Saturn y PSX, esta compañía americana ha conseguido que este género tan "áspero" a priori, resulte tan dinámico como el que más.

El planteamiento de «C&C» tiene, por tanto, bastante de estratégico, pero presenta el aliciente añadido de que podemos ver a nuestras tropas en acción. Es lo que se llama un "wargame" en tiempo real.

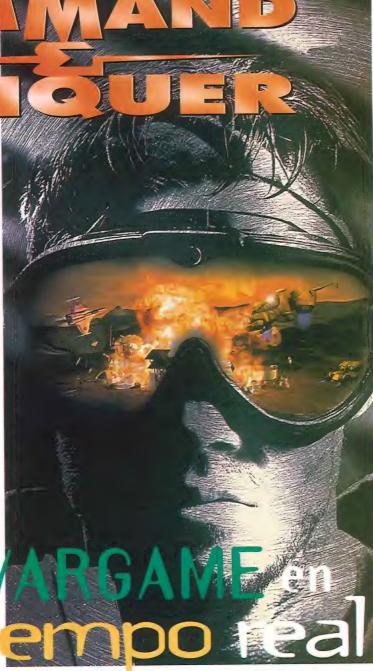
Una de las innovaciones que incluye este título es que los combates no siguen un sister turnos, (atacas tú, ataco yo), suele ser habitual, sino que se realizan tan pronto como los ordenamos: seleccionamos a las unidades que deseamos mover,

llevamos el cursor al punto que queremos... y ellas solas se liarán a tiros con la intención de cumplir el objetivo que les hayamos encomendado. Pero cuidado, porque las tropas enemigas también pueden aparecer en el momento más inesperado.

Los protagonistas de

esta "batalla virtual" pueden ser dos: la hermandad de NOD (malos) y las huestes del GDI (buenos), quienes comparten el deseo de controlar la producción de Tiberium, (mineral valiosísimo de múltiples aplicaciones). Al empezar deberéis elegir a qué bando controlar, sabiendo que cada uno tiene su manera particular de afrontar las batallas. Después, tendréis que desplegar rápidamente vuestras unidades (jeeps, tangues, soldados...) con el fin de logar las sucesivas misiones que se os asignen, que van desde tomar bases enemigas a destruir edificios, pasando por un montón de objetivos diferentes. Eso sí, debéis tener muy en cuenta que el Tiberium recolectado se convierte en dinero en cuanto pasa por una refinería y que adiestrar soldados o fabricar tangues nunca es gratis. Aniquilar al enemigo y recolectar cuanto mineral podáis serán vuestras ocupaciones en un juego que hará las delicias de los amantes de las batallitas.

Roberto Lorente







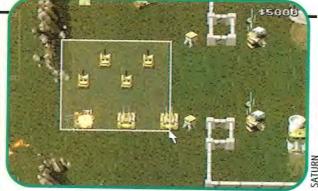






Hasta las 32 bits llega un "wargame" de planteamiento más o menos clásico, que basa su principal atractivo en que resulta muy dinámico al presentar instantáneamente los combates en la pantalla.





Mediante la ayuda de un puntero (como el cuadrado que aparece en la imagen), deberéis seleccionar las unidades que queráis y enviarlas a atacar un objetivo determinado. Ellas se encargarán automáticamente de disparar hasta cumplir vuestras órdenes... o hasta que las destruyan.





Mediante unas escenas de vídeo digitalizado se nos irán comunicando las órdenes a seguir. Lógicamente, las misiones se irán complicando poco a poco, pero desde el primer momento requerirán de nosotros dotes de estratega y rapidez mental para ir contrarestando los ataques de las tropas enemigas.

Dos bandos se disputan la explotación del mineral tiberium en el planeta: los NOD y la GDI. Las diferencias entre ambos son muy claras, tanto en el armamento como en tipo de misiones a realizar: mientras los primeros son crueles y despiadados, (no tienen miramientos ni con la población civil), los segundos tienen fines más "loables".

El juego incluye 2 CD 's independientes, una para

cada bando.







Consola: SATURN/PLAYSTATION
Tipo: ESTRATEGIA
Compañía: VIRGIN
Programación: WESTWOOD STUDIOS
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: N/D
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



### GRÁFICOS:

87

Tanto los escenarios como los elementos que intervienen en los combates son de tamaño reducido, pero a pesar de ello cumplen su objetivo.

### SONIDO:-

\_90

El fragor de las batallas apenas deja oir las marchosas melodías. Si te paras a escucharlo todo, comprobarás que este apartado es bastante bueno.

### JUGABILIDAD: -

0/

Es como el típico "wargame" de tablero pero viendo a las tropas luchar en el campo de batalla. Estrategia y acción se mezclan a partes iguales.

### DIVERSIÓN:

88

No olvides que en este juego no tienes que disparar, sino pensar rápidamente cómo mover tus tropas. Si te gusta la estrategia, disfrutarás bastante.

### VALORACIÓN:

88

Si exceptuamos los aceptables «Panzer General» y «X-COM Enemy Unknown» para PlayStation, el género de la estrategia se queda sin representantes en los 32 bits. «C & C» mejora esta situación con un interesante planteamiento en el que tus dotes de mando se verán llevadas a la práctica en combates "en vivo y en directo" sobre la pantalla. De esta forma Westwood Studios ha conseguido un juego en el que la estrategia manda, pero en el que también deberemos tener los suficientes reflejos como para mover rápidamente a nuestras tropas.

### RANKING:

Command & Conquer

Panzer General

X-Com

81...



## estruction DERBY 2





Cuando algo funciona, mejor no tocarlo. Esa parece haber sido la premisa fundamental que ha seguido Reflections a la hora de realizar esta secuela, pues en «Destruction Derby 2» no han hecho sino explotar al máximo la fórmula que tan buenos resultados les dio en la primera parte.

La ventaja de este «Destruction Derby 2» es que, al tratarse del simulador de coches más original que jamás haya aparecido para consola alguna, el juego no resulta repetitivo a pesar de ofrecer un perfil casi idéntico al de su predecesor. De esta forma, nos volvemos a

encontrar con las salvajes carreras de coches en las que es tan importante destrozar al mayor número de rivales como llegar en una buena posición, lo cual sigue resultando tremendamente divertido.

Lo que sí ha hecho Reflections <sub>ha sido</sub>

depurar un buen número de apartados para aumentar la espectacularidad del programa. Así, nos encontramos con una mayor sensación de realismo, (que se ha multiplicado gracias al nuevo diseño de los coches, que usan más del doble de polígonos

que sus antecesores), un sensacional juego de luces y sombras, unos increíbles efectos en tiempo real en las colisiones (que ahora provocan vuelcos, giros de todo tipo, deformación y desmantelamiento de la carrocería, humo, chispas...) y nuevas posibilidades para los bólidos, a quienes podremos ver efectuar saltos imposibles y cabriolas alucinantes.

Desde luego, en el apartado gráfico hay que reconocer que se ha alcanzado un nivel asombroso, a pesar de no haber solucionando totalmente el dichoso baile de polígonos.

Merece la pena resaltar

también el comportamiento de los coches manejados por la máquina, con movimientos más "inteligentes", buscando destrozar el bólido del jugador por todos los medios. Todo un logro de cara a la diversión.

Por último, nos encontramos con las novedades más previsibles, como es el nuevo repertorio de circuitos: más y más largos que en la primera parte. Eso sí, se mantiene el ambiguo modo de competición de la anterior entrega que nos obligaba a intentar ascender dentro de las cuatro divisiones disponibles para conseguir acceder a todos los circuitos.

Conclusión, Psygnosis nos presenta una segunda parte repleta de alicientes, sobre todo gráficos, que convierten a este juego en un plato irresistible para cualquier aspirante a piloto. Si el primer juego era bueno, este es, sin duda, bastante mejor.

Manuel del Campo

Precaución, amigo conductor



### Una auténtica fábrica de chatarra

Uno de los momentos más explosivos del juego se produce en la modalidad llamada "Destruction Derby". En cuatro espectaculares ruedos nuestros principales objetivos serán aguantar el máximo tiempo posible en carrera y tratar de causar el mayor daño a los rivales.













Si «Destruction
Derby» fue uno de los
abanderados de
PlayStation, esta
continuación podría
ser considerada como
una de sus grandes
obras maestras.

### Dos formas de competir

Stock: En esta modalidad el objetivo es llegar en la mejor posición posible, aunque eso no impide que los pilotos traten de entorpecer la marcha de los rivales mediante las correspondientes colisiones.





**Wreking:** En esta forma de juego es más importante conseguir el mayor número de puntos destrozando a los rivales que llegor en una buena posición. En ambas modalidades se debe intentar ascender dentro de las cuatro divisiones establecidas para alcanzar todos los circuitos. Algunos saltos son tan peligrosos que resulta verdaderamente difícil mantener la verticalidad del vehículo en el aire. Con un poco de práctica aprenderéis a realizarlos con soltura.



### Colisiones casi reales

En esta versión las colisiones han aumentado su realismo. De esta forma ahora es posible ver cómo los coches se desarman esparciendo sus piezas o cómo se incendian los motores.















En un juego que ofrece imágenes tan impresionantes como estas, merece la pena disponer de una opción para poder ver las carreras una y otra vez. Aquí apreciaréis la enorme calidad de este programa.



No hay duda de que los espectaculares saltos acaparan gran parte del encanto de esta nueva versión, ya que el efecto visual conseguido ha sido impresionante. Todo un acierto por parte de los programadores.



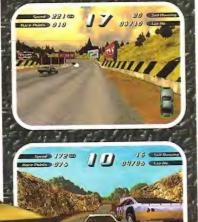
La mejora de la calidad de «DD2» con respecto a su antecesor es evidente, especialmente en lo que se refiere a su aspecto gráfico.



En el juego se ha cuidado hasta el más mínimo detalle a nivel gráfico, así que no será extraño ver incluso cómo nuestro coche pierde hasta las ruedas. Un trabajo impresionante, sin duda.

posibilidad de entrar a boxes a reparar vuestro bólido puede convertirse en una circunstancia





Al igual que en la primera parte, el juego pone a vuestra disposición dos vistas, una desde detrás del coche, y otra desde dentro.

Ambas son espectaculares e igualmente jugables, así que todo queda al gusto del consumidor...

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	Coches
Compañía:	<b>PSYGNOSIS</b>
Programación:	REFLECTIONS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:———	CAMPEONATO
Niveles de dificultad:-	
Memoria:	CD ROM
memoria.	



### GRÁFICOS:

Las mejoras han sido brutales, configurando un juego absolutamente impresionante. Lástima esos polígonos..

### SONIDO:-

Mención especial para la banda sonora: sencillamente genial. Efectos y voces rayan también a gran nivel.

### JUGABILIDAD:

Como todo buen arcade, es fácil de jugar, y cualquiera puede sacarle el máximo partido.

### DIVERSIÓN:

Un auténtico juegazo, original, divertido y espectacular como el que más. Imposible no pasarlo bien.

### VALORACIÓN:

Psygnosis nos presenta un juego con muchos más alicientes de los que se puede esperar en cualquier secuela. Es verdad que se ha centrado más en los aspectos técnicos, -donde ha realizado un trabajo asombroso-, que en ofrecer nuevas ideas, modos de juego u opciones, pero la sensación general es que nos encontramos ante un juego fantástico, que se sitúa en un nivel netamente superior al de su predecesor.

Totalmente recomendable para cualquier tipo de usuario, pero especialmente para quienes gusten de las emociones fuertes o se aburran de dar vueltas sin más alrededor de un circuito.

### RANKING:

F-1

Destruction Derby 2

Destruction Derby







PARAMOUNT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON BORERT EVANS Y THE LADD COMPANY

UNA PRODUCCIÓN VILLAGE ROADSHOW PICTURES UNA PELÍCULA DE SIMON WINCER THE PHANTOM BILLY ZANE TREAT WILLIAMS KRISTY SWANSON CATHERINE ZETA JONES JAMES DEMAR Y DATOICK MACCOULAND MEMORANA MEMORA

CATHERINE ZETA JUNES JAMES REMARY PATRICK MEGUUHAN CALL DAVID NEWMAN CONTROL OF THE PAUL PETERS

THOSANA DAVID BURK TRESIME CHAHAM BURKE GREG COUTE PETER SJUQUIST Y BRUCE SHERLUCK

UNITED

X DOLLY STERIO

FRECIOS VISUALES POR





No recomendada para menores de 7 años



Sonia Herranz





dinosaurios... Nikki y Fergus asumirán

de este modo las habilidades de los

«Pandemonium» posee una enorme belleza gráfica, pero su jugabilidad está un poco por debajo de su impresionante apariencia.





Aquí podéis ver algunos de los constantes cambios de perspectiva que se producen en el juego. Nosotros no intervenimos en estos giros de cámara que algunas veces no ponen las cosas muy difíciles a la hora de saber dónde nos encontramos exactamente o ver qué enemigos andan cerca.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	<b>PLATAFORMAS</b>
Compania:	BMG
Programación: CRY	STAL DYNAMICS
Nº de Jugadores:	1
Nº de Fases:	20
Niveles de dificultad	1
Memoria.	CD ROM



### GRAFICOS:

92

Este apartado es impresionante: los escenarios son un alarde de imaginación y los personajes se mueven muy bien. A pesar de su apariencia 3D, tan sólo te puedes mover a izquierda o derecha.

### SONIDO:

ソ

La banda sonora es variada, de gran calidad y siempre en consonancia con el aire de cada nivel. Los efectos, cumplen.

### JUGABILIDAD:

86

Se juega como un plataformas normal sin añadir demasiados alicientes al mero hecho de saltar en el sitio adecuado y evitar que nos dé el enemigo de turno.

### DIVERSIÓN: -

38

Es muy largo, con una dificultad adecuada y al enseñar fases preciosas y totalmente diferentes entre sí, empuja a seguir jugando simplemente para poder verlas.

### VALORACIÓN:

88

Es una pena que un juego tan alucinante como éste haya perdido parte de sus interés al ofrecer una jugabilidad algo simplona. «Pandemonium» nos ofrece mundos en 3D, pero no nos permite movernos por ellos; nos muestra escenarios que parecen gigantescos, pero nos impone un camino obligado; es una pasada a nivel gráfico, pero no resulta tan apasionante a la hora de jugar... A pesar de todo, se trata de un gran juego, divertido y muy recomendable, especialmente para los amantes de la estética, quienes alucinarán en colores.

### RANKING:

Crash Bandicoot

Rayman

**Pandemonium** 



# Portino pasa el tiemp

Estamos ante uno de los juegos de plataformas más brillantes y de más calidad que jamás se hayan visto en las 16 bits. La imaginación, buen hacer y afán perfeccionista de su creador, Dave Perry, y de su equipo de programación, Shiny, quedó bien plasmada en esta mini serie que se estrenó hace algunos años en MD y SN.

Pero para los despistados o quines acaben de incorporarse a este mundillo, vamos a recordar las excelencias generales de este programa.

### En «EarthWorm Jim 2» se

combinan con maestría técnica e imaginación, y el humor es una constante en todas y cada una de las escenas que configuran este juego, que casi parece una película de dibujos animados. Por si fuera poco, este malabarismo de gráficos simpáticos y jugabilidad máxima se ve acentuado con un contínuo cambio de su realistas objetivos que configuran un conjunto ante el que resulta completamente imposible aburrirse: tan pronto estamos transportando cachorros con un cojín, como

buscando vacas para ordeñarlas, lo mismo que

nos vemos cargando con cerdos para tapar peceras como evitando el ataque de un salero asesino.

Como muchos de
vosotros ya
sabréis,
«EWJ2» es
básicamente
un juego de
plataformas,
pero lo
variadísimo de sus

pero lo
variadísimo de sus
fases y su tremenda
originalidad
hacen de

él un juego único e irrepetible.

La buena noticia es que este título acaba de estrenarse en Saturn. La mala es que apenas se han incluido modificaciones con respecto a las versiones para 16 bits: el juego es exactamente igual a sus antecesores y lo único que se ha mejorado han sido la calidad de sus melodías y la utilización de una paleta de colores mucho mayor: Sin duda, los señores de Shiny no se han comido en absoluto el coco a la hora de realizar esta conversión.

Lo único que le salva es que en Saturn no hay muchos juegos de plataformas netamente más divertidos, -y ninguno con tanto sentido del humor-, por lo que aún así sigue siendo un gran título. Pero es una pena, porque se esperaba mucho más del estreno de esta genial lombriz en la Nueva Generación.

Sonia Herránz











El juego presenta exactamente el mismo aspecto y desarrollo que su homónimo en 16 bits, si bien la calidad gráfica ha sido mejorada gracias a la utilización de una mayor paleta de colores y a la mejor resolución que ofrece Saturn. Pocas novedades para lo que se podría esperar.



Todo el juego desborda sentido del humor. Por ejemplo, uno de los amigos de Jim es esta especie de moco gigante que le permitirá agarrarse a los techos o descender más suavemente.







Earthworm Jim se
estrena en Saturn con
una conversión
prácticamente idéntica al
juego original para 16
bits. Sigue tratándose de
un juego loco y divertido,
pero que ha perdido su
punto de genialidad.









La variedad de acciones a desarrollar en este juego es asombrosa y se nos propondrán misiones de lo más extraño. Aquí tenemos dos buenos ejemplos. Arriba podemos ver a Jim llevando a unos cachorrillos a la casa de mamá... que se transforma en una fiera asesina cuando pierde a cuatro de sus hijitos. Abajo podemos tenemos a Jim pilotando una moto por un mundo isométrico en el cual debe conseguir arrastrar un globo cargado de explosivos hasta el monstruo final de fase. La galería de enemigos, por su parte, es de lo más pintoresca.

Consola:	SATURN
Tipo:	<b>PLATAFORMAS</b>
Compañía:	VIRGIN
Programación:	PLAYMATES
Nº de jugadores:—	1
№ de fases:———	11
Niveles de dificultad	1
Memoria:	CD ROM
memoria.	



### GRÁFICOS:-

Son de gran calidad, con brillante colorido y con un personaje asombrosamente bien animado. Pero estas virtudes ya existían en la versión 16 bits...

### SONIDO:-

La banda sonora está acorde con el resto del juego y mezcla piezas de música clásica con melodías futuristas.

### JUGABILIDAD:-

Jim es capaz de realizar una gran cantidad de acciones con sólo tres botones. Resulta sencillo jugar con él y dejarse arrastrar a sus hilarantes aventuras.

### DIVERSIÓN:-

Diversión es la palabra que mejor define a este compacto. También es un juego difícil, que conste, pero al menos ofrece la ventaja de los passwords.

### VALORACIÓN:

Hace aproximadamente un año que «EarthWorm Jim 2» salió al mercado en su versión 16 bits y el paso del tiempo no se ha plasmado en mejoras notables. Sigue siendo un juego brillante, divertido y sorprendente, pero idéntico a su antecesor en desarrollo y sólo algo mejor a nivel gráfico: lo que resultó genial en 16 bits se queda tan sólo en muy bueno en los 32. Quien haya disfrutado de este juego en Mega Drive o Super Nintendo no va a encontrar nada nuevo. Los demás, deberían probarlo: seguro que se lo pasarán en grande.

### RANKING: Nights

Rayman

EarthWorm Jim 2









Una bonita "intro" estilo cinemático nos pondrá en antecedentes de la historia de Cheesy. Animaciones del mismo corte nos acompañarán antes y después de cada fase y nivel. Aunque la calidad no es demasiado elevada, no se puede negar su originalidad y simpatía.

Un ratón es sacado de su encierro en la jaula de un laboratorio por unos alienígenas. Tras saborear unos instantes las mieles de la libertad, el ratoncillo Cheesy se encuentra con que debe huir de la casa del científico a toda prisa, ya que sus supuestos bienhechores, los marcianos, no tienen otra intención que usarlo como "ratoncillo de indias" interplanetario.

Pues bien. Tan pintoresco argumento ha servido de excusa a Ocean para marcarse un juego de plataformas de concepción simple pero dotado de una gran calidad gráfica y una gran originalidad en cuanto a desarrollo.

### Esta originalidad radica

principalmente en que «Cheesy» propone muchos más retos que el mero hecho de saltar de aquí para allá a la búsqueda el final del nivel. Este polifacético roedor deberá demostrar lo completo de su entrenamiento realizando acciones tan dispares y extrañas como surfear en una cloaca llena de escombros, pilotar a toda velocidad un platillo volante o descolgarse por una tela de araña compitiendo contra su huésped. Es precisamente en este punto donde reside el mayor encanto de «Cheesy», ya que con tanta variedad de acciones no nos dará tiempo a cansarnos

de tener que hacer siempre lo mismo, y menos si tenemos en cuenta que además el juego nos permite optar entre diversas fases sin obligarnos a seguir un orden preestablecido.

### En el apartado del diseño,

«Cheesy» usa sabiamente los polígonos a la hora de construir decorados, enemigos y todo tipo de detalles añadidos. Esta base poligonal permite que en ciertos momentos el juego muestre una gran capacidad para generar vistosos e imaginativos escenarios, por los cuales, por otra parte, el protagonista puede moverse con entera libertad.

Si hubiera que ponerle una nota negativa a este brillante trabajo gráfico habría que hablar del movimiento del ratón, que resulta en algunos pasajes demasiado lento y bastante incontrolable.

Como resumen podríamos decir que «Cheesy» es un plataformas altamente recomendable, muy vistoso, simpático y que sabe entretener buscando siempre nuevas lineas argumentales.

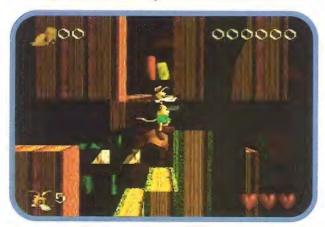
No llega a la altura de «Crash Bandicoot», pero es una alternativa a tener muy en cuenta.

Sonia Herránz

no te la den QUESO



«Cheesy» es un juego muy atractivo gráficamente y que busca la simpatía en todas sus acciones. Incluso perder una vida puede provocar una sonrisa al ver cómo el fantasma de nuestro amigo asciende hacia los cielos ratoneros.



<b>3</b> 00	000000
HIP	
	District Control
<b>6</b> 5	MANAA

Al comienzo del juego podremos elegir entre una fase u otra desplazándonos con absoluta libertad sobre un escenario en tres dimensiones reales.



Ocean propone un juego con fases muy variadas pero que no ha alcanzado un nivel uniforme de calidad.



### En la variedad está la diversión

Las plataformas serán las principales protagonistas del juego, pero no las únicas. De hecho, otros subestilos como montar en improvisados patinetes, pequeños "shoot" em ups", o fases sobre railes

alcanzan una mayor calidad desde el punto de vista jugable. Como veis, todo ello se ofrecerá con sus perspectivas correspondientes, subjetiva, posterior, superior... En fin, que hay de todo y bueno.





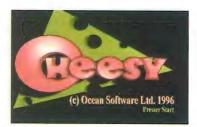








Consola:	<b>PLAYSTATION</b>
Tipo:	<b>PLATAFORMAS</b>
Compañía:	OCEAN
Programación:	OCEAN
№ de jugadores:	1
№ de fases:	6
Niveles de dificultad	1
Memoria:	CD ROM



### GRÁFICOS:-

\_\_\_OO

Gráficos de gran calidad nos permiten disfrutar desde auténticos entornos 3D hasta escenas en perspectiva subjetiva. En el lado negativo está la lentitud con la que se desplazan los elementos.

### SONIDO:-

00

Una divertida banda sonora acompañada de todo tipo de efectos de sonido tan variados como el propio juego

### JUGABILIDAD:-

\_\_02

Las fases de plataformas se ven entorpecidas por la lentitud del personaje y su incontrolable salto, que llega a desesperar. Una lástima, ya que en otros momentos no hay ninguna pega.

### DIVERSIÓN: -

\_89

Resulta muy entretenido gracias a su continua variación de situaciones, aunque, evidentemente, unas resultan más divertidas que otras.

### VALORACIÓN:

87

«Cheesy» se ha destapado como un polifacético héroe capaz de afrontar todo tipo de situaciones. Por desgracia no ha sido capaz de resolver todas estas fases de una manera uniforme y así nos encontramos con que en los niveles de plataformas no se mueve con la suficiente celendad y el salto resulta poco fiable.

Con todo esto tenemos un juego atractivo, variado y bastante largo, pero que pierde bastantes puntos por defectos técnicos que influyen directamente sobre la jugabilidad.

### RANKING:

Crash Bandicoot

Raymar

Cheesy





Antes de nada debería prequntarte si te gustan los juegos de rol de tablero. Saber si disfrutas distribuyendo sus detalladas figuras de magos, guerreros y arqueros sobre mapas de mundos ficticios buscando la estrategia idónea para acabar con orcos, trolls y elfos oscuros. Conocer si te sientes orgulloso cuando consigues aumentar las habilidades de tus héroes haciéndoles ganar armas y hechizos, subiéndoles de rango y aumentado su poder. Saber, en una palabra, si te sientes un

batallas contra las huestes del mal. Si es así, «Warhammer, Shadow of the Horned Rat» es un título pensado para ti.

### Basado en los

Famosos juegos Workshop, este programa de Mindscape transcribe a bits y megas toda la emoción de las batallas épicas de los juegos de rol de tablero.

Nosotros asumimos el papel de capitanes de una fuerza mercenaria que se vende al mejor postor para realizar todo tipo de tareas de defensa y escolta. Como buenos mercenarios que somos, el dinero es un elemento

muy importante para nosotros, por lo cual deberemos manejar muy bien nuestros efectivos para incrementar nuestro capital y poder contratar así a nuevos especialistas de la guerra y la hechicería.

Para ganar dinero y procurar perder el mínimo de hombres es importante que elijamos con cuidado la misión que vamos a realizar. Unas veces puede ser escoltar una caravana, otras defender una aldea y otras simplemente acabar con las tropas enemigas. El primer paso será en cualquier caso situar con astucia nuestras escuadras para lanzarlas después al ataque desde los puntos más ventajosos. Durante toda la confrontación podremos alternar el control de los distintos batallones para

A medida que nuestras tropas vayan aumentando será cada vez más complicado controlarlas, por lo que el reto irá ganando paulatinamente en emoción e interés.

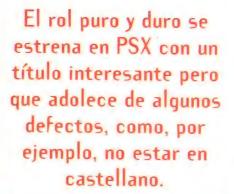
Como suele ocurrir en este tipo de juegos, el aspecto gráfico no se hace demasiado atractivo. El intento de mostrar el máximo terreno posible del campo de batalla obliga a que las figuras sean pequeñas y poco espectaculares, pese a su detalle y buena animación. Los escenarios renderizados tampoco llegan a sorprender ya que cuentan con los elementos mínimos indispensables para el desarrollo de la lucha. Y es que, como he empezado diciendo, «Warhammer» es un juego pensado exclusivamente para los seguidores de los juegos de rol.





mágicos aparecería activado el circulo de la calavera para lanzar hechizos.

Este es el aspecto general que presenta el juego. Como veis, al tener que mostrar amplias zonas de combate, los elementos que intervienen en las batallas tienen un tamaño reducido, pero que resulta suficiente.











de las batallas y será muy útil para saber la posición enemiga y adelantamos a sus movimientos. Como los buenos estrategas.



Desde esta pantalla podemos salvar la partida, seleccionar la misión y consultar los libros que explican los hechizos y nos hablan de los enemigos o los caballeros que podemos contratar. Abajo podéis ver las páginas de uno de estos libros.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ROL ESTRATÉGICO
Compañía:——	MINDSCAPE
Programación:—	MINDSCAPE
Nº de jugadores:-	1
№ de fases:——	
Niveles de dificul	tad:
Memoria:	CD ROM



### GRÁFICOS:

83

El pequeño tamaño de las unidades no permite un excesivo lucimiento gráfico, aunque están detalladas y bien animadas. El tipo de juego no da para mucho más.

### SONIDO:-

84

Podremos sentir el fragor de la batallas y escuchar las voces de nuestros capitanes con toda nitidez.

### JUGABILIDAD:-

04

El control se realiza básicamente con un cursor y luego se indican las órdenes mediante iconos. La ventaja es que cada icono está puesto en el mismo orden que los botones del pad de PlayStation.

### DIVERSIÓN: -

82

Las batallas son retos bastante adictivos, y los amantes de los juegos de rol encontrarán aquí un buen título.

### VALORACIÓN:

83

Estamos ante una recreación bastante aceptable de lo que son los juegos de rol de tablero. Como tal sabe hacerse adictivo y picar al jugador. Sin embargo, es un tipo de juego muy específico que posee una complicación tal que puede cansar a los jugadores menos sesudos. Además presenta la gran pega del idioma ya que, aunque no resulta completamente imprescindible entender todas las voces y los textos, sí es cierto que los que no sepan ni inglés, ni francés, ni alemán encontrarán bastantes más problemas. En definitiva, un interesante juego de guerra que está limitado por su estilo... y por no estar traducido al castellano.

### RANKING:

X-Com

Warhammer



### HARDED BE







### El diablo sobre RUEDAS

Resulta agradable ver cómo de vez en cuando algunas compañías tratan de ofrecer algo diferente dentro de los géneros más exprimidos. Es una característica que siempre ha identificado a Gremlin, quien ahora trata de hacer lo propio dentro del más solicitado de todos los géneros: los simuladores de coches.

La apuesta de esta compañía británica no es completamente nueva en el mundo de las consolas, pero sí la primera que llega a la Nueva Generación. En este juego nos encontramos así con una competición de vehículos todoterreno que se desarrolla a lo largo de los recorridos más sinuosos, imposibles y accidentados que os podáis imaginar.

El gran mérito de este compacto se encuentra en que se ha conseguido simular el movimiento y el estilo de conducción de estos auténticos monstruos de la carretera con bastante fidelidad y resulta sorprendente

ver cómo estos 4x4 de grandes ruedas se suben por las rocas, derrapan en la nieve o incluso vuelcan de forma bastante realista. Todo ello se ha conseguido gracias a un trabajo técnico notable donde destaca el movimiento sobre los diseños de los coches y escenarios (demasiado sosos y repetitivos estos últimos).

<<Hardcore
4x4>> presenta,
además, un menú

de opciones bastante aceptable que ofrece tres modos de juego (Campeonato, Time Trial y Carrera), varios coches y circuitos a elegir y un correcto repertorio de opciones para configurar las características de los coches y los recorridos. Pero también es cierto que se echan en falta en

algunas opciones importantes, (como, por ejemplo, un modo para dos jugadores o más posibilidades de competición).

El particular estilo de este juego consigue que las carreras resulten interesantes, variadas y divertidas. Y aunque a veces es más difícil encontrar la pista que derrotar a los rivales y en ocasiones se crea cierta confusión en la pantalla, en general no defraudará a los aficionados a este tipo de vehículos.







Existen seis circuitos que nos invitan a correr sobre otros tantos tipos de suelo diferentes: hielo, piedras, carreteras de montaña, pistas de arena... La elección del vehículo que mejor se adapte al terreno resultará muy importante.

TOTAL TAKE STORMED

LAP 1/3





Gremlin presenta una oferta atractiva y diferente en cuanto a juegos de coches.
Los siempre atractivos 4 x 4 son sus protagonistas.









momentos del día: mañana, anochecer o noche cerrada.

En este cuadro podréis modificar varios aspectos, como el tipo de competición, vehículo (entre 6), circuito (también entre 6), nivel de dificultad, cambio manual o automático y condiciones climatológicas.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: VELOCIDAD
Compania: GREMLIN
Programación: GREMLIN
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: CAMPEONATOS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



### GRÁFICOS:-

Destaca el gran movimiento de los vehículos. Los diseños de los coches y circuitos son algo más discretos.

### SONIDO:

Los efectos de sonido no son muy variados, pero simulan bien los ruidos que emiten estos coches.

### JUGABILIDAD: -

Su estilo de conducción es sencillo y divertido, muy en la línea de los grandes arcades. A veces cuesta seguir el recorrido de los circuitos.

### DIVERSIÓN: -

El juego resulta muy divertido, pero no apasionante. Se echan de menos más modos de competición.

### VALORACIÓN:

Este juego despliega muy buenas sensaciones al principio y sin duda puede ser considerado como un buen juego de coches. Lo que ocurre es que al cabo de unas partidas te das cuenta de que le falta "algo" y que se ha quedado un poco corto en algunos aspectos. Su propuesta es original y está llevada a la pantalla con muy buen criterio, simulando con realismo el estilo y los movimientos de estos impresionantes vehículos, pero estas virtudes no alcanzan en su conjunto en nivel de los mejores juegos del género. Aún así, si te atrae este tipo de carreras, seguro que disfrutarás

### RANKING:

F-1

Destruction Derby 2

Hardcore 4x4

bastante con este juego.



Codemasters sigue estrujando su brillante idea de la velocidad miniaturizada con una nueva entrega de su clásico. En esta ocasión, y siguiendo la filosofía de sus juguetes homónimos, los Micromachines se han "especializado" mostrándonos su faceta más guerrera, es decir, que los diez vehículos que participan en las carreras son representaciones a escala de vehículos militares. De esta forma, para ganar no nos bastará con ser hábiles conductores, sino que además deberemos tener una afinada puntería. Carros de combate, cazas, helicópteros, ieeps, lanchas rápidas y hasta aviones a reacción se convierten así en especialísimos bólidos armados y peligrosos.

Lo cierto es que la idea general del juego no difiere mucho de la de anteriores entregas de «Micromachines», aunque lo que sí se ha hecho ha sido mejorar notablemente los escenarios colocando más obstáculos y añadirle a todos los vehículos la posibilidad (casi necesidad) de disparar.

Además, como es habitual en los cartuchos de Codemasters, «Micromachines Military» va equipado con un J-Card que permite la conexión de cuatro pads de control sin necesidad de adaptador. Pero si contamos con el susodicho adaptador podremos conectarlo también, ampliando así el número de participantes a 8, cifra que puede llegar a 16 si se juega con el mando compartido.

Esta peculiaridad tiene una gran importancia, ya que las modalidades de juego variarán en función del número de participantes. Las carreras puras, es decir, las que nos obligan a llegar entre los dos primeros tras tres vueltas, sólo tendrán lugar para un jugador, mientras que si juegan varios lo importante será sacar de la pantalla a nuestros rivales para apuntarnos un tanto.

Por todo ello esta secuela de «Micromachines» es un cartucho tan divertido como siempre pero que presenta una gran variedad de retos que te permitirán disfrutar tanto solo como en compañía de hasta 15 amigos.

Sonia Herranz





Los circuitos realizados a base de todo tipo de objetos domésticos siguen siendo la base fundamental del juego, aunque han sido ligeramente mejorados para la ocasión.













El cartucho va equipado con una pila que permite que personalicemos a los corredores para después mostramos sus estadísticas en todas las competiciones.

Si somos capaces de completar la primera vuelta permaneciendo en cabeza la mayor parte del recorrido, ganaremos la carrera automáticamente, es la "Super Lap".

Cuando compite más de un jugador, el asunto consiste en sacar de la pantalla a todos los rivales. Esta modalidad también puede jugarse por equipos.

Los Micromachines se han vuelto muy guerreros: ahora, además de correr como locos, disparan a sus contrincantes.





### Estas son sus armas

A lo largo del juego se nos obligará a correr con todos y cada uno de los 10 vehículos militares disponibles, los cuales presentan entre sí grandes diferencias de comportamiento y control.

Por lo tanto será imprescindible que lleguemos a dominarlos a todos si queremos conseguir ganar esta peculiar guerra.



LANCHA: Su sistema de ataque es dejar minas tras ella, por lo que es importante

SKIDOO: La nieve no es la mejor pista para correr, aún ni en motos preparadas. Los cambios bruscos de dirección son fatales.



HELICOPTERO: Muy sensible a los cambios de dirección. Al chocar o ser disparado empieza a rebotar y es dificil recuperar su control.



JEEP: Es capaz de atravesar casi cualquier terreno, pero es muy vulnerable a los disparos y se descontrola con facilidad.



REACTOR: Montiene una velocidad constante que no depende del acelerador. Tener buenos reflejos es lo más importante



SKIRMISH: Los disparos rivales hacen perder el control de estas veloces naves. Estrellarte es la menos que le puede pasor



TANQUE: Es el más seguro y fiable de todos los vehículos, además us di paros resultan de aran eficacia contra los rivales



TANQUETA: Acelera rápido y se controlo bastante bien. Al recibir un impacto apenas lo acusa, sólo se descoloca ligeramente



SUPPLY TRUCK: Estos comiones son Dastante sencillos de controlar y llevan una velocidad adecuada. Los más equilibrados.



**WARRIOR:** Es veloz, resistente y de gran potencia de disparo. Si dejamos que se embale en exceso, resulta difícil frenarle.



«Micromachines Military» nos ofrece 10 vehículos militares diferentes que correrán en otros tantos circuitos. Además, en el juego podrán participar hasta 16 jugadores a la vez.

### La madre de todas las batallas

Este divertido modo de juego nos empuja a defender un territorio contra cualquier incursión enemiga. Mientras pugnamos por echar a todo el que corra por el campo de batalla, debemos evitar ser nosotros los expulsados.

Hay terrenos para

todos los vehículos.















Junto a los modos de juego normales hay otros con el ante título de "Pro". En realidad representan un nuevo modo de dificultad con circuitos mucho más dificiles y enrevesados. Consola: MEGA DRIVE
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: CODEMASTERS
Programación: SUPERSONIC SOFT.

Nº de jugadores: DE 1 A 16

Nº de fases: 10 VEHÍCULOS

Niveles de dificultad: 2

Memoria: 16 MEGAS



### GRÁFICOS:-

90

Aunque mantienen la estética de siempre, no deja de asombrar la cantidad de detalles que muestran. A diferencia de «Micromachines 96», aquí no puedes editar tus propios circuitos.

### SONIDO: -

8/

Los simpatiquísimos efectos sonoros están muy bien conseguidos, aunque la banda sonora peca de repetitiva.

### JUGABILIDAD: -

\_/ |

No es fácil controlar a estos rápidos bólidos, pero cuando se logra se consiguen velocidades de vértigo.

### DIVERSIÓN:

Resulta un juego tremendamente simpático y divertido. Además posee una larga vida y el hecho de poder jugar hasta 16 jugadores es una pasada.

### VALORACIÓN:

92

Este título se podría considerar como una "renovación" de las anteriores entregas de «Micromachines» en la medida que introduce la interesante novedad del "apunten-fuego" y añade inesperados modos de juego como el de la eliminación de los rivales. Por otro lado, se mantienen la filosofía de la saga, ofreciendo carreras frenéticas y tremendamente divertidas que tienen lugar en los consabidos circuitos domésticos. Un juego muy recomendable tanto para los fans de la serie como para los que la desconozcan y busquen un juego trepidante.

### RANKING:

Micromachines Military

Micromachines 96

Super Skidmarks





### REALIM







Si decimos que «Realm» sigue la línea de «Megaman», os podréis hacer una idea bastante aproximada de lo que nos ofrece este juego de Titus: plataformas y "shoot 'em up", grandes enemigos y enormes jefes finales, diversas armas y ambiente metálico y futurista... Como veis, algo muy parecido al título de Capcom en su concepto, aunque diferente en su plasmación final.

### Pese al atractivo

innato que ofrece el género, «Realm» es un juego de apariencia a veces un poco "anticuada" y en el que se hace notar el escaso número de megas utilizados. Gráficamente está bien realizado, -con enemigos finales realmente gigantescos-, pero lo cierto es que los escenarios dan la sensación de haber sido recorridos ya en otros juegos. El personaje protagonista, por su parte, tampoco hace gala de unas animaciones excesivamente vistosas y se limita a correr y saltar, manejando con soltura, ahora sí, el brazo de la pistola.

Claro que el hecho de que el juego no use tecnología punta no significa que no resulte entretenido. De hecho, tiene la gracia y los alicientes de cualquier "shoot em up": se deja jugar y consigue incitarnos a continuar, gracias sobre todo a que presenta una relativa

variedad de acciones en las diferentes fases.

### «Realm» se divide an

cinco grandes fases que culminan con la aparición de un enorme enemigo final. Por medio hay que recorrer sencillos mapeados multidireccionales acabando con todos los enemigos que nos salgan al paso. Generalmente, dentro de cada fase podremos encontrar de dos a tres monstruos que asustan por sus sobradas dimensiones y poder de

ataque. Además, encontraremos diferentes items que nos permitirán cambiar de arma aumentando así nuestro poder de ataque. De todos modos no os confiéis, porque «Realm» no es precisamente fácil y puede llegar a resultar hasta desesperante en ciertos pasajes.

Para terminar, lo mejor es recordaros la esencia del juego: divertir sin gastar memoria en alardes gráficos. Correcto y entretenido sin más pretensiones.

REALMente entretenido



Uno de los puntos fuertes de este título es el colorido de los escenarios. Aunque técnicamente no aporta nada especial, lo cierto es que su apartado gráfico cumple con corrección y posee algunos detalles impactantes.



En este cartucho se combinan las plataformas y los disparos para ofrecer un juego dinámico y de desarrollo simple, pero que a nivel gráfico se ha quedado algo anticuado.



Hasta Super Nintendo llega un "shoot'em up" de ameno desarrollo pero que no aporta nada nuevo al género.



Estos cristales de roca dejarán caer municiones, escudos y hasta vidas extra si disparamos sobre ellas. Suelen estar situadas antes y después de zonas especialmente difíciles.

### Para armarla

Podemos llevar dos tipos de armas y alternarlas en cualquier momento. Sin embargo, se nos ofrecerá la posibilidad de encontrar hasta seis armas diferentes. Eso sí, cuando cojamos una nueva perderemos una de las que transportemos.













Consola: SUPER NINTENDO
Tipo: SH00T EM UP
Companía: FLAIR SOFTWARE
Programación: FLAIR SOFTWARE
Hº de Jugadores: 1
Hº de fases: 5
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 8 MEGAS



### GRÁFICOS:

79

Correctos y con un scroll suave. Destaca el gran tamaño de los enemigos finales.

### SONIDO

/8

La banda sonora es cañera y marchosa y los efectos sonoros apropiados y suficientemente variados.

### JUGABILIDAD:-

ŎU

Bastante fácil de manejar, aunque también es verdad que no hay muchas acciones a realizar. Se mueve lo bastante bien como para dejar jugar sin problemas.

### DIVERSION:

8

Resulta entretenido y añade elementos nuevos en cada fase, lo que ayuda a mantener un interés constante.

### VALORACIÓN:

80

«Realm» es un juego aceptable, muy entretenido, pero que está lejos de ser un gran "shoot' em up", ya que adolece de ciertas carencias técnicas como la falta de espectacularidad en los escenarios o la "justita" animación del protagonista.

En general resulta un cartucho que se deja jugar con facilidad y que llega incluso a ofrecer alguna que otra sorpresa agradable y, aunque como digo, no es un crack, tampoco se le puede negar un cierto encanto. Disfrutarán con él los seguidores de los "shoot'em up" con plataformas que no pongan demasiadas exigencias en los apartados técnicos.

### RANKING:

Megaman X3

Realm

Boogerman

### Mega Drive



Hasta Mega Drive ha llegado también el largo brazo de «Ultimate Mortal Kombat 3».

Igual que hizo hace unas semanas en Super Nintendo, este título demuestra hasta dónde pueden llegar los señores de Williams a la hora de revalorizar su genial saga. Y es que la promesa que Acclaim pregona en su publicidad, "¡El definitivo!", resulta totalmente cierta.

En este cartucho se ha incluido



la más alta cifra de luchadores vista nunca en Mega Drive, dato que arrastra como consecuencia la inclusión de 46 fatalities, (dos por personaje), 23 brutalities, 23 friendships y 23 babalities. Y esto sin contar con las sorpresas, que, como siempre, nos tienen preparados los programadores.

Como ya sabéis, los personajes que toman parte en este esotérico combate son un "remix" de los luchadores de las tres anteriores entregas, acompañados por algunos personajes secretos. Para la ocasión se han buscado también los escenarios más sobrecogedores de toda la serie y las melodías más conocidas.

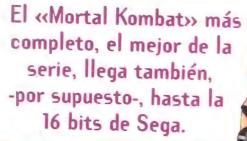
El juego nos ofrece diversos modos que van desde el típico modo historia, -con cuatro columnas de resistencia para elegir-, al novedoso dos contra dos (alternativamente), pasando por el torneo de eliminatorias. En cualquiera de estas modalidades vamos a encontrar toda la "emoción" de anteriores entregas y podremos disfrutar de un manejo ligeramente más sencillo, dentro de la inherente

complicación de la serie «MK».

Como podéis observar, la mayor virtud de esta nueva entrega es el hecho de ser la más completa, por lo que que sería difícil matizar hasta qué punto puede merecer la pena comprar «Ultimate Mortal Kombat 3» teniendo «Mortal Kombat 3». Y es que las diferencias entre los juegos, aunque cuantiosas no son substanciales. Por tanto diremos, simplemente, que estamos ante el mejor «Mortal Kombat» de la historia, ahora bien, el interés del juego dependerá de cada cual.

Sea cual sea la torre de luchadores que elijamos, -recordad que hay 23 luchadores a elegir de entrada-, justo antes de llegar al final nos encontraremos con esta "E" que nos obligará a luchar contra dos enemigos de manera consecutiva. Es decir, con tan sólo una barra de energía deberemos agotar a dos contrincantes.









### ¡Qué fatalidad!

Sin sus controvertidos "fatalities", su ración de casqueña y el humor negro de algunos de sus golpes, «Mortal Kombat» no sería el mismo. Esta última entrega no se va a quedar precisamente falta de todos estos "ingredientes", aunque el modo Gore puede









Las ausencia más destacable es la de los "animalities". Para suavizar la cuestión se han añadido los "Brutalities" que consisten en pegar al rival hasta hacerlo explotar.





Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	LUCHA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	WILLIAMS
Nº de jugadores:	DE 1 A 8
№ de fases: 23	<b>LUCHADORES</b>
Niveles de dificultad:-	5
Memoria:	32 MEGAS



### GRÁFICOS:

92

Los escenarios resultan, salvo honrosas excepciones, algo simplotes. Resalta la gran animación y velocidad de los luchadores.

### SONIDO:-

89

Flojea un poco con respecto a otros apartados del juego, pero no deja de ser el mismo acompañamiento de siempre, con su especial contundencia.

### JUGABILIDAD: -

91

Es un juego rápido y de contínuas alternativas y además es más sencillo de manejar que otros de la serie. Eso sí, como todo «MK» tiene su complicación en los ataques finales.

### DIVERSIÓN:

90

Son tantos personajes que será tarea de meses estrujar las posibilidades de todos. Lo malo es su parecido con la anterior versión.

### VALORACIÓN:

90

Si te gusta la lucha más dura y no tienes «MK3», no dudes en hacerte con este nuevo episodio del torneo OutWorld. Si, por el contrario, disfrutas ya de otras entregas y no eres un incondicional de la saga, puede que no encuentres este título tan irresistible: a pesar de que este cartucho es el mejor de la serie, el más completo, (mayor número de luchadores y de golpes), peca de falta de originalidad. La última y más interesante opción

La última y más interesante opción para afrontar combates "extremos" en Mega Drive está servida.

### RANKING:

**Ultimate Mortal Kombat 3** 

Virtua Fighter

Mortal Kombat 3





Pocos meses después de presentar este juego en Saturn, Acclaim ha decidido traspasarlo a PlayStation, aunque con diferente equipo de programación. Si recordáis aquella review, os sonará que se trata de un juego de tenis bastante interesante que, sin muchos alardes, es capaz de ofrecer un grado de diversión más que notable. Esta nueva versión para PSX apenas varía ese planteamiento: el mismo apartado gráfico (protagonizado por los polígonos y las perspectivas múltiples), casi idéntico repertorio de opciones (con algún modo de juego menos), y un estilo sencillo y directo de jugar al tenis, que apenas propone posibilidades al jugador, pero que es capaz de divertir a todo tipo de usuarios.

Aquí no hallaréis jugadores reales, ni canchas conocidas, y tan solo contaréis con una opción para jugar partidos de exhibición y otra para participar en torneos, Sin embargo, este juego consigue entretener casi desde el primer saque, no es difícil hacerse con él y cuenta con la siempre atractiva opción para cuatro jugadores. El movimiento de la bola y los jugadores no es muy real, pero es fácil familiarizarse con él.

Estamos, en definitiva, ante un buen juego de tenis, entretenido y agradable, aunque con muchas carencias en cuanto a opciones y posibilidades. Una buena alternativa de todos modos para los que no quieran enfrentarse al extraordinario pero duro «Sampras Extreme Tennis».



### Crimewave

Una nueva oleada de crimenes





Acabar con el crimen que asola una ciudad usando para ello un coche armado hasta los faros siempre resulta un reto interesante. Al menos eso es lo que ha debido pensar Eidos al hacer este juego, y nosotros habríamos estado de acuerdo con ellos si al probar este arcade de disparos no nos hubiésemos topado con algunos defectos importantes. Los más evidentes son un control perezoso y un campo de visión limitado que perjudican seriamente la jugabilidad y que contrarrestan todos los puntos ganados con otros factores, especialmente a nivel gráfico.



Estamos ante un juego atractivo y entretenido, pero que peca de algunas irregularidades en el control.



### STEEL HARBINGER

### Contra una nueva invasión alienígena







A los recientes «Bedlam»,
«Project Overkill» o «Crusader no
remorse», se les une este «Steel
Harbinger», una terrorífica
historia sobre una invasión
alienígena inspirada
descaradamente en la trilogía de
«Alien». Aquí también
encontramos unos
extraterrestres que,
introduciéndose en el cuerpo de
los seres vivos, los convierten en

malvados asesinos al servicio de sus conquistadoras ambiciones. La acción se sitúa en plena invasión, con los extraterrestres esparcidos por toda USA, y la protagonista es una dama mitad humana, mitad robot, que campa semidesnuda por las ciudades desoladas aniquilando aliens a ritmo trepidante. La labor del jugador cosiste en controlar a este señorita a través de extensos

mapeados presentados en perspectiva isométrica con el fin de acabar con los invasores.

El juego combina perfectamente la acción, -los disparos de la protagonista-, con algunos elementos estratégicos, representados por la variedad y la cantidad limitada de armas, los items o los objetivos escondidos. Nada menos que 30 minutos de imágenes de vídeo se intercalan entre el maremagnum de sprites renderizados que configuran todas las formas del juego.

Un entretenimiento más que aceptable, con algunos detalles argumentales impagables.



Black Dawn

Cielos peligrosos



a una realización descuidada. Se trata más bien del deseo de acercar el complicado mundo de los simuladores al resto de mortales que hasta ahora no se habían atrevido con ello. El intento no es del todo perfecto ya que el control es demasiado complicado, pero la mecánica de

ción descuidada. Se juego es mucho más

trepidante de lo que se exige a un simulador, llegando a enganchar rápidamente.

Como experimento no ha quedado mal pero existen muy buenas alternativas en el mercado tanto de simulación como de arcades de vuelo.





el arcade y la simulación aérea, este juego de Virgin consigue satisfacer por igual a los aficionados de estos 2 géneros, aunque los más exigentes pilotos puede que encuentren demasiado "light" las emociones que ofrece. No hay que achacar este "error"



### Blast CHAMBER



Estamos ante un juego que pretende ser a las 32 bits lo que la saga «Bomberman» a las 16. Una mecánica simple consistente en recoger estrellas en un escenario que gira sobre sí mismo, 4 jugadores simultáneos y un montón de escenarios (cámaras, salas o como queráis llamarlas) son sus armas.

Desgraciadamente el pequeño tamaño de los participantes hace que las primeras partidas se conviertan en un caos donde



cuesta bastante enterarse de lo que ocurre.

Superados estos primeros momentos de desconcierto, y rodeándose de 3 amigos, este juego puede llegar a entretener. Un título curioso.







### StarWinder

De profesión "sus carreras"

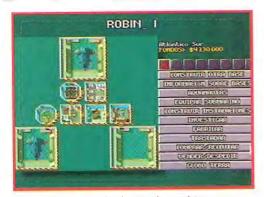
La reacción inmediata tras probar este título es compararlo rápidamente con «Wipeout». Tanto por aspecto como por sistema de juego, (carreras espaciales donde todo vale) «Starwinder» podría ser definido sin problemas como un "imitador". Sin embargo,

además de su falta de originalidad, ni los gráficos ni la jugabilidad alcanzan las cotas de su "maestro", dando como resultado un juego muy limitado.

No es un maljuego, pero tampoco aporta nada a un género tan exigente como el de la velocidad.



### Terror from the deep Peligro submarino



Complicados paneles de control como éste son una constante en un juego reservado sólo para los genuinos amantes de la estrategia. Al menos, están en castellano.



Parecía que tras echarles del suelo terrestre se acabaría el problema, pero los alienígenas no se rinden y vuelven a amenazar el planeta en «X-COM. Terror From The Deep».

Estos inteligentes marcianos, viendo que en tierra no tenían mucho que hacer se atreven ahora a plantarnos cara desde el fondo del mar con un nuevo repertorio de armas submarinas.

Vuestro papel en este compacto seguirá siendo el de pacificadores del universo y contaréis para ello con un entorno de juego prácticamente igual al de la primera entrega de este título, «X-Com Enemy Unknown». Algunas mejoras gráficas, unos escenarios acuáticos, algunas órdenes nuevas en los menús y unas bases adaptadas al medio serán las únicas novedades de este genial representante de la estrategia consolera.

Si os qustó la primera parte, esta seguro que también os molará.

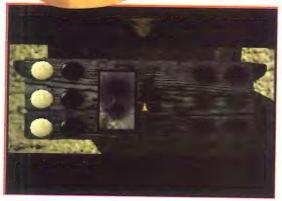






Al parecer la anterior entrega de este título pasó desapercibida por el mercado. Una pena, porque tanto aquel juego como éste poseen una gran calidad.

# See Saturda de coco



Always measure your route most carefully and always plan your course of action.

Pese a haber debutado en Saturn con un título tan famoso como «Myst», las aventuras gráficas puras y duras, tan de moda en PC, no acaban de cuajar en las consolas. Sus preciosos (pero estáticos) gráficos y su falta de acción, (tan buscada por los consoleros y que aquí se limita a mover un puntero por la pantalla), hace de este género uno de los grandes ausentes del mercado.

«Jewels of Oracle» hace suyas todas las características de este tipo de juegos y nos propone una aventura que por ambiente podría estar sacada de una película de Indiana Jones, pero que por contenido parece tener detrás al mismísimo Ocón De Oro. Dicho de otra forma, tras su impresionante

aspecto repleto de escenarios renderizados este juego se compone basicamente de 24 problemas de lógica del tipo "trasladar piezas blancas a posición B sin pisar casillas negras", "reconstruir puzzles", "encontrar la salida al laberinto"... que se unen bajo un poco sólido argumento aventurero.

A este nivel, el juego cumple con su objetivo y se convierte en un título que atrapará a ese grupo grupo de usuarios empeñados más en poner a prueba sus neuronas que en castigar el pad.

Un compacto destinado especialmente a los empollones de la clase. Que, además, tengan nociones de inglés.



Esta aventura transcurre en el interior de una pirámide, lo cual sirve casi únicamente como excusa para ofrecernos un montón de pruebas de inteligencia difíciles de resolver.





### NASCAR Racing





Técnicamente, este juego parece pertenecer a otra época. Los diseños de coches y circuitos resultan forzados, las texturas brillan por su ausencia, y la sensación de velocidad es mínima.

Al menos cuenta con un repertorio de opciones muy completo, incluyendo configuración mecánica, un amplio número de circuitos y varios modos de competición.

Aún así, no deja de ser un título menor, incapaz de hacer frente a cualquiera de los monstruos de este género, que cuenta ya con numerosas obras maestras.









comercios (no en todos), os regalarán un CD llamado «Christmas NiGHTS» al comprar una Saturn o algún juego para Saturn, dependiendo de la oferta que tenga la tienda. Este juego no sale a la venta como tal y consiste en un nivel de «NiGHTS» ambientado en la Navidad y plagado de felicitaciones navideñas y alguna que otra sorpresa.

Igual que en el juego original, podremos controlar a Claris o a Elliot, pero sólo jugaremos en una fase con un único enemigo final. Cada vez que la completemos accederemos a un juego de hacer parejas, en el que se nos permitirá efectuar un número determinado de movimientos en función de la puntuación lograda. Cada pareja que logremos encontrar nos permitirá acceder a una serie de imágenes que pueden ser una exposición de productos Nights, un modo karaoke...

La peculiaridad más destacabale de este compacto será el uso de un calendario "inteligente" que detectará la fecha del año en la que estamos jugando y adaptará sus gráficos a la situación.

Veraniego, invernal o navideño, con este regalo disfrutarán a tope los seguidores de NiGHTS. Seguro.















### in your house Lucha libre americana

Acclaim vuelve a la carga con un nuevo juego que representa este curioso "deporte".

Una vez más nos encontramos ante los eternos protagonistas del Wrestling, nuevamente digitalizados, pero incomprensiblemente reducidos. Sus movimientos siguen siendo algo torpes, aunque se han incluido nuevos golpes y magias de todo tipo para darle un aire más espectacular al asunto. Técnicamente es un juego muy discreto, aunque puede llegar a divertir en el modo de cuatro jugadores... echándole un poco de ganas al asunto.

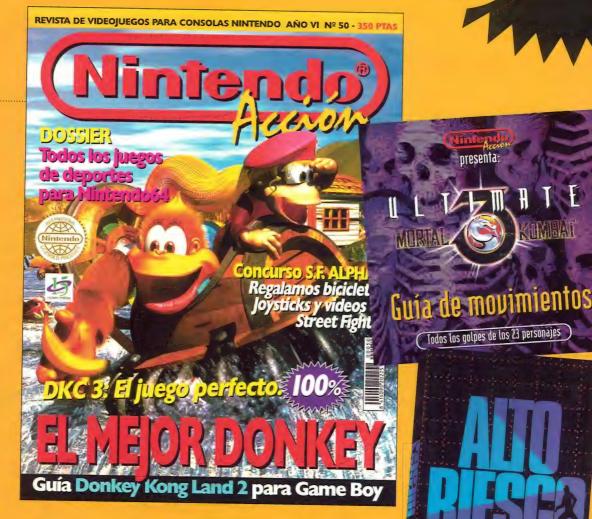






Te presentamos nuestra nueva

# CAMPAÑA



Con el número de enero, llévate un video con las novedades de Nintendo y una guia de movimien tos de UMK3.

EN EL NÚMERO 50 DE NINTENDO ACCIÓN ENCONTRARÁS: REPORTAJE EXHAUSTIVO CON LOS JUEGOS DEPORTIVOS QUE VIENEN PARA N64.

REVIEWS EN PROFUNDIDAD DE SF ALPHA2, TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL, NBA LIVE97...

DE MODA, NCLUIDO UN PEDAZO DE POSTER.

GUÍAS PARA DESCUBRIR LOS SECRETOS DE DKL2 (GB), BREATH OF FIRE II Y URBAN STRIKE (GB).

TRUCOS PARA MARIO KART, TETRIS BLAST, YOSHI'S ISLAND, SPIROU, TINTÍN EN EL TÍBET... n el vídeo titulado Alto Riesgo, Nintendo España da a conocer los lanzamientos para esta campaña en Super Nintendo y Game Boy. También informa de las promociones que se están llevando a cabo y, cómo no, incluye las imágenes más alucinantes de los títulos de Nintendo64 que están a punto de aparecer. Todo ello en más de 40 minutos de altísima emoción.

La guía de UMK3 contiene 28 páginas de fatalities, secretos y trucos para cada uno de los 23 luchadores del juego de Acclaim. Si no queréis que os casquen, no paséis de este documento único.

Nintendo |

Entrar era dificil

Ya a ta venta

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS C/ De los Ciruelos, 4. 28700 S.S. De los Reyes. (Madrid) TELÉFONO ROJO.

#### Grabar en vídeo.

Hola Yen, me llamo Albert y me gustaría saber algunas cosas de la consola PlayStation:

1- ¿Es posible conectar la PlayStation con un vídeo para grabar partidas, intros, combates, etc ...?

Claro que sí. Basta con que conectes el euroconector de la consola al vídeo, pongas éste en el canal

adecuado y le des al "Rec".

#### 2- ¿Saldrán para PlayStation «Dune», «Command & Conquer», «X-wing», «Shadows of the Empire», «Tie Fighter», «Duke Nukem» o «Quake»?

Por lo que veo eres un seguidor de Star Wars y un enterado del mundo PC. «Dune» no saldrá, pero «Command & Conquers» va comentado en este mismo número. Sobre «Duke Nukem» y «Quake» sólo te puedo decir que GT Interactive cuenta con ellos para este nuevo año. También se espera en breve «Shadows of the Empire» y «Rebel Assault 2», este último te lo añado de mi cosecha, porque de los otros dos todavía no se ha dicho nada.

Albert Solanas (Barcelona)

#### Tener una Saturn y una PlayStation.

Hola Yen, tengo unas preguntas que me qustaría que contestaras:

1- ¿Puedo jugar en mi Saturn sin pila de litio?

Sí, pero no te grabará las partidas y cada vez la fecha y el idioma. Un rollo. Además, no

cuesta nada ponerla.

#### 2- En el «Dragon Ball Legend», ¿cómo se hacen las magias?

Automáticamente. Cuando la barra de poder se decanta a favor de uno de los grupos, el luchador seleccionado de ese equipo realiza una magia por iniciativa propia. El jugador no tiene que hacer nada.

#### 3- ¿Cuándo saldrá a la venta ese tal «Sonic Fighters»? ¿Saldrá en España?

Parece ser que el juego no ha resultado tan brillante como Sega esperaba y el proyecto se ha aparcado. Ha salido de las listas de lanzamientos y puede que indefinidamente.

#### 4- ¿Qué juego es mejor «Night Warriors» o «Guardian Heroes»?

Son diferentes. El «Night Warriors» de Capcom es un juego de lucha al más puro estilo «Street Fighter», mientras que «Guardian Heroes» es un "beat'em up" al que se le quiso dar tintes roleros y en el que se pueden elegir varios personajes, tienes puntos de magia, de vida, etc... Depende básicamente del género que más te guste, aunque técnicamente me quedo con «Night Warriors».

5- ¿Crees que merece la pena comprarse una PlayStation tendiendo una Saturn?



están en los dos formatos y que merece la pena tener. Además, por tu pregunta deduzco que no tienes muchos problemas económicos, así que... adelante.

The Guerrer of Sega (Tarragona)

# 3- ¿Saldrá el «Street Fighter Vs X-Men» en alguna consola?

Capcom ha hablado de que saldrá en exclusiva para Saturn.

MJV (Valencia)

#### El precio de Nintendo64

Hola Yen, ¿cómo estás? Yo muy bien esperando que llegue la N64. Tengo unas preguntas sobre ella y son estas:

# 1- ¿Cuánto valdrán aproximadamente la Nintendo 64 y sus juegos?

Según ha anunciado Nintendo España, la consolas costará 34.990 pts y los juegos 9990 pts. Pero habrá que esperar a Marzo para comprobarlo.

2- ¿Se sabe ya de algún juego de N64 en el que se puedan jugar cuatro a la vez? ¿Qué juegos de fútbol hay, pueden jugar cuatro?

«Mario Kart 64» tiene esta opción. Luego se habla de que la tengan todos los deportivos como «FIFA Soccer» o «International Superstar Soccer» que ya están en preparación. Por ahora no hay ninguno a la venta en Japón aunque el «ISS» está apunto de salir.

#### Incompatibilidad total.

¿Qué tal, Yen? Espero que me contestes ya que me estoy comiendo la cabeza con estas dudillas.

1- ¿Es verdad que hay una Saturn en la que se pueden jugar con juegos de PlayStation y a la inversa?

No. ¿Quién te ha metido esa bola?.

2- ¿Para qué sirve la Memory Disk Drive de PlayStation que se anuncia en el catálogo de Mail?

Para guardar partidas en discos y no en la Memory Card, que un una especie de cartucho.

3- ¿Te parece recomendable el «Street Fighter Alpha 2» de Super Nintendo teniendo el «SSFII»? ¿Los combos y Super combos hacen cambiar algo el estilo de lucha comparado con anteriores entregas?

Si te gusta mucho la serie te gustará el «SF Alpha 2». Al fin y al cabo incluye muchos totalmente nuevos y muchos golpes especiales. Ahora, es el mismo juego de siempre y se juega igual pese a sus combos y sus historias. Es un «Street Fighter» y esa es su gran virtud.

# 4- ¿Qué es ese nuevo sistema de vídeo en el que trabaja Sony y otras compañías?

Un sistema de vídeo en Compact Disc diferente a los actuales, como la historia del MPEG. Es algo parecido a la guerra que hubo en los sistemas de cintas de vídeo: se quedó el standard de VHS, pero pugnaron el sistema Beta y el 2000. Trabajan Sony y Philips, pero no está claro que vaya a tener una aplicación directa en PlayStation. En una entrevista que le hicimos a los creadores de la consola esta pregunta quedó sin respuesta.

# 5- ¿Qué juegos habrá para Nintendo 64 cuando llegue a Europa? ¿De qué compañías?

De Nintendo serán «Super Mario 64», «Pilot Wings 64», «Wave Racer» y «Shadows of the Empire». Luego, aunque no es oficial todavía, es de suponer que Acclaim tendrá listo «Turok» y GT Interactive las cosas de Williams como «Doom 64» y es posible que «Mortal Kombat Trilogy». Pronto saldremos de dudas.



#### Los mejores en todo.

¡Hola Yen!, somos dos "Hobbyconsoleros" que estamos a punto de tener una PlayStation y necesitamos ayuda.

## 1- Para ti, ¿cual es el mejor juego de fútbol?

Supongo que te refieres al mejor juego de fútbol para PlayStation. El más completo es «FIFA 97»: sólo por la cantidad de ligas, campeonatos y equipos ya sería el más recomendable. Súmale su calidad y su talante de simulador puro y tendrás el juego ideal para los amantes del balompié.

2- ¿El volante y los pedales de PlayStation sirven para cualquier juego de coches de esta consola?

Sí. claro.

# 3- De carreras de coches, ¿cuál es el juego con mejores gráficos y jugabilidad? ¿Y de lucha?

No dudaría en comprar «F-1» porque es un juego completísimo y plagado de opciones. De lucha es un poco más difícil porque también hay mucho más donde elegir. De todos modos es difícil que encuentres un juego mejor técnicamente que «Tekken 2».

## 4- ¿Si fueras a comprarte la PlayStation qué juegos elegirías?

Los dos que te he mencionado antes más «Tomb Raider» y «Broken Sword». A mí me gusta un poco de todo.

# 5- ¿Sabes si al final sacarán un periférico para conectarse a Internet?

Puede que sí y puede que no. Pero seguro que tardará lo suyo.

José Geño (Gran Canaria)

#### Un fan de la estrategia.

Hola Yen, ¿qué pasa? Soy un fanático de los juegos de estrategia y me revienta ver como no sale casi ninguno. Tengo el «X-Com» y el «Panzer General» y me gustaría que me informaras.

## 1- ¿Sabes si va a salir algún juego de estrategia para PlayStation? ¿Cuándo?

Ahora mismo aterriza una buena remesa.
Uno de ellos es la segunda parte del «X-Com» y
es tan bueno como el primero. Luego tienes el
famoso «Command & Conquers» que mola
todo, incluso lleva dos discos, uno para cada
bando. Luego tienes el «Warhammer» que es
una versión electrónica de los juegos de rol

estratégico de tablero. Un poco más tirando al arcade, pero con toques estratégicos tienes «Bedlam», «Return Fire» y «Project Overkill». Van saliendo con cuentagotas, pero como puedes ver, alguno hay.

# 2- ¿Por qué ... narices no sacan más juegos de este tipo?

Este tipo de juegos no tiene una aceptación demasiado buena por el público en general, lo que "corta" un poco a las distribuidoras. Por ejemplo, ese «X-Com» que tanto te gusta (porque es realmente divertido) no ha vendido demasiado pese a estar traducido. Una lástima.

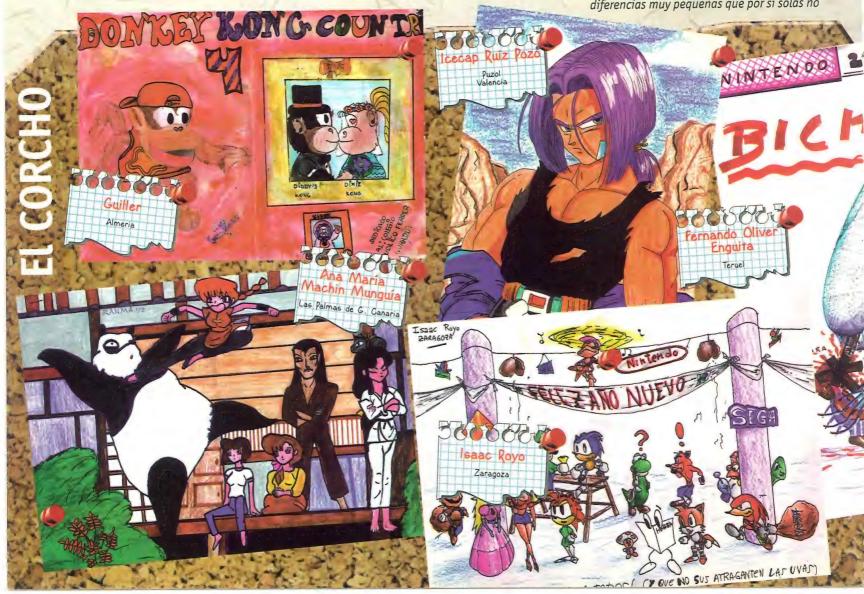
Pablo "War-Boy" (Valencia)

#### Preocupado por Saturn.

Hola Yen, me llamo Juan Antonio, tengo una Saturn y algunas preguntas que hacerte.

1- Saturn y PlayStation son fantásticas consolas, pero ¿cuáles son los defectos y virtudes de cada consola? ¿En qué se diferencian?

¡Vaya preguntita, colega!. Bueno. Salvo en cuestiones de arquitectura interna, demasiado complicadas, las dos consolas tienen diferencias muy pequeñas que por sí solas no



son determinantes para elegir entre una u otra. La prueba la tienes en que para las dos consolas hay juegos igualmente geniales, por lo que las virtudes de una no se imponen claramente sobre los defectos de la otra.

La principal diferencia -al parecer-, radica en la dificultad que entraña programar para Saturn. Esta dificultad ha "asustado" a algunas compañías que no quieren (o no pueden) dedicar tanto esfuerzo como requiere la máquina para la programación de un juego. Esto último no lo digo yo, lo dicen los programadores de las compañías.

#### 2- ¿Es verdad que las conversiones para Saturn de juegos de PSX son siempre peores?

No, pero es verdad que si no se dedica el tiempo necesario o se limitan a convertir el juego sin pensar en las diferencias entre las consolas, se hacen cosas tan poco correctas como «Destruction Derby». Posiblemente ocurriría lo mismo si se hiciera al revés.

# 3- Para el año que viene se rumorea que podré conectar mi Saturn a Internet, ¿es eso cierto?

No sé cuánto puede tardar en llegar este sistema a España. Ya sabes que habrá un teclado y disquetera para que puedas bajar cosas de la red además de jugar en los webs destinados a ello.

# 4- ¿Crees que Saturn seguirá en lo más alto unos cuantos años o fracasará como 32X y Mega CD?

No se puede comparar. 32X y Mega CD eran "periféricos" para Mega Drive. Saturn es una consola con identidad propia y supone para los 32 bits lo que Mega Drive para los 16. Saturn seguirá mucho tiempo en lo más alto.

Juan Antonio Gavilán (Cádiz)

#### Problemas con las 3D.

Saludos, Yen. Espero que tus respuestas sacien mi mente dudosa y si hay suerte, la de algún otro consolero:

#### 1- ¿Qué sabes de ese juego que ya parece una leyenda, «Heart of Darkness»? ¿Cuándo saldrá a la venta?

Sé lo mismo de siempre, que será un plataformas con una animación nunca vista y bastantes detalles aventureros. Pese a que se ha hablado de un posible lanzamiento en Navidad, lo cierto es que ni la versión de Saturn ni la de PlayStation estarán listas hasta Navidad... pero del 97. Como mucho un poco

antes, así que ármate de paciencia.

# 2- ¿Qué hay de la versión de «Jungla de Cristal» para Saturn? ¿Será igual que la de PlayStation?

Saldrá entre febrero y marzo y será prácticamente igual que la de PlayStation.

# 3- He oído decir que Saturn tiene algunas limitaciones para los entornos 3D, ¿sabes cuáles son? ¿PlayStation también las tiene?

Ambas consolas tienen limitaciones, pero no se ha llegado aún a ellas. Hasta ahora los fallos gráficos son debidos a los programadores y no a las consolas, pues se ha ido demostrando paso a paso que podían mejorarse. Habrás oído que Satum maneja mejor las 2D que las 3 D, pero eso no significa que no maneje muy bien las tres dimensiones. ¿Has visto «Tomb Raider» en Saturn?

#### 4- ¿Cuál es mejor, «World Wide Soccer» o «FIFA 97»?

Lamentablemente no puedo contestarte a esta pregunta, ya que Electronic Arts no nos ha enviado aún la versión para Saturn de su «FIFA 97», que parece se va a retrasar un poquito. Lo único que puedo decirte es que si es tan bueno como el de PlayStation, lo vas a tener pero que muy difícil a la hora de elegir.

Iván G. (Barcelona)



#### Mario en plan técnico.

Hola Yen, soy Mario, sí, Mario, y aunque no te lo creas tengo unas preguntitas que hacerte sobre mi nueva máquina.

## 1- ¿Qué significa el System Bus de N64 tiene 500 Mhz?

Que es la bomba. El System Bus es el "pasillo" que comunica al procesador con el resto de componentes de la máquina, y los hertzios, (ciclos por segundo), son algo así como la anchura de ese pasillo. Hablando un poquito más técnicamente, los hertzios miden la frecuencia a la que el procesador recibe información del resto de elementos de la máquina, es decir, 500 millones de veces por segundo, una pasada. Pero aún es más sorprendente si piensas que, al ser el procesador de 64 bits, cada comunicación transmite 64 bits de información.

# 2- ¿Por qué las burbujas del juego que protagonizo están pixeladas? ¿No está provisto de la función TLMNI?

No sé donde has visto que se pixelen las burbujas que aparecen en "tu juego", pero si ha sido en la revista es posible que haya sido por ampliar la pantalla a mayor tamaño del óptimo. Apenas se producen pixelaciones perceptibles en este juego, y esto se debe especialmente al TLMNI.

#### 3- ¿De cuántas velocidades será el 64DD?

El 64DD no lee CDs, sino discos de tres pulgadas, por lo que el sistema de lectura es diferente y no se puede comparar de una manera directa. Sin embargo, para que te hagas una idea, el CD de doble velocidad de Saturn procesa 24 Megabytes en el mismo tiempo en el que el 64DD procesaría, aproximadamente, 64 Megabytes.

#### 4- ¿Cuál es la capacidad definitiva en número de polígonos texturados que puede hacer Nintendo 64?

Cien mil polígonos texturados y 500.000 sin texturas. Estas cifras han sido matizadas por Nintendo que ha dicho que los cien mil polígonos cuentan, además con el apoyo de otros sistemas y efectos visuales, lo que la hace muy superior a las 32 bits.

# 5- ¿Cuándo acabará de una vez por todas la moda poligonal?

Tú mismo, queriendo medir la potencia de una consola por los polígonos que mueve, estás apoyando la "moda poligonal". De todos modos yo no lo llamaría "moda", si no "era" poligonal. Con los polígonos se abre un campo mucho más amplio para generar objetos en tres dimensiones y animaciones mucho más reales y fluidas.

Daniel "Mario" Fasticia (Barcelona)

#### Japoneses/americanos.

Hola Yen, me llamo Raúl y tengo una PlayStation y quiero hacerte unas preguntas:

# 1- ¿Cuándo saldrá algún juego tipo «Secret of Mana» para mi consola?

Ahora sale «Shuikoden» de Konami, que es un juego ceñido a esa línea que mencionas.

- 2- ¿Qué te parece «Final Phantasy VII»?

  Una auténtica pasada que, si no ha salido ya en Japón, estará a puntito. Para llegar aquí todavía tendrán que pasar unos meses.
- 3- ¿Los juegos japoneses/americanos puedo jugarlos en mi PSX Pal? ¿Necesito algún adaptador?

Es posible, pero es algo que nunca os recomendaré. Los adaptadores y similares suelen dar muchos problemas y yo no creo que merezca la pena. De verdad.

Raúl (Salamanca)



# concurso

Ilsorteamos njuegos!!

Móntate unas Navidades de campeonato con «FIFA 97» y disfruta del mejor simulador de fútbol.

Contesta estas sencillas preguntas sobre algunos aspectos de «FIFA 97» y entra en el sorteo de 40 juegos.

Tú eliges el formato: Mega Drive, Super Nintendo, Saturn o PlayStation.

- 15 ¿Sabes quién es el futbolista que ha cedido su imagen para este juego? a. David Ginola b. Roberto Ríos c. Dennis Berkamp
- ¿Cuántos jugadores puedes reales puedes encontrar en «FIFA 97»? a. 33 b. Unos 2.000 c. Más de 4.000
- 3. ¿Qué nueva modalidad se ha incluido en «FIFA 97»? a. Fútbol sala b. Fútbol playa c. Futbolín

Bases del concurso FIFA 97

4: ¿Cuántas selecciones nacionales pueden intervenir en el juego? a. Ninguna b. 12 c. 70

#### CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre Manuel Sose

Apellidos Fernandez Aceurdo.

Dirección C/ Cantarrana S/N

Localidad BOLLULLOS HITACION C. Postal 91110

Provincia SCUILLA Teléfono 5705/55

Caso de resultar ganador quiero el juego en formato: □ Mega Drive ▼ Super Nintendo □ Sega Saturn □ Sony PlayStation

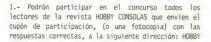
Las respuestas son: 1 A 2 C 3 A 4 C











PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CUARENTA, que serán ganadoras de un juego de «FIFA 197» cada uno. Cada ganador podrá elegir el cartucho de entre los siguientes formatos: Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation y Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 26 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en un próximo número de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS. S.A.

#### PlayStation, Mario64 y portátiles.

Hola Yen, soy el poseedor de una PlayStation, una Mega Drive y una Game Boy. Y también tengo unas preguntillas para ti:

## 1- ¿Existen gafas y pistola para PlayStation?

Gafas de VR no, pero pistola sí: la Predator de Electronic Arts, que también es compatible con Saturn

## 2- ¿Está ya listo «Ranma 1/2» para PlayStation?

Todavía le falta un "poquito". Por supuesto, en España un "muchito".

### 3- ¿Tienes algún truco para «Super Mario 64»?

Tengo varios, pero todavía no es momento de empezar a contarlos.

## 4- Por sus pros y contras, ¿qué consola portátil es mejor entre Game Gear y Game Boy?

Cada una tiene sus pros y sus contras, como tú dices, por lo que es difícil decir cuál es mejor. Lo único que te puedo decir es que las novedades para Game Gear brillan por su ausencia, mientras que continúan saliendo algunos títulos interesantes para Game Boy.

Miguel Angel Fernández (Valencia).

#### Futuro portátil.

Hey, hola Yen, ¿cómo estás? Soy un chico de Avilés con 14 años y muchas dudas. Tengo una Game Boy y una Game Gear y estas son las preguntas:

## 1- ¿Pasará con la Game Gear y la Game Boy lo mismo que con las NES y la Master?

Lo mismo no, porque estas portátiles no se han visto superadas por máquinas de semejante utilidad y mucha más calidad. Lo que también es cierto es que no parece que vayan a tener una vida tan animada como antes.

#### 2- A lo mejor me compro una Super Nintendo, que me gusta mucho, ¿crees que merecería la pena? ¿Seguirán sacando juegos para esta consola?

No van a salir ya demasiadas novedades para Super Nintendo y tendrías que conformarte con los juegos que circulen en el mercado. Si esto no te importa, me parece una buena compra, pero si quieres últimas novedades mejor sería que compraras una 32 bits.

# 3- ¿Crees que debería vender una portátil y sacarme una pelillas? Y tú, ¿cuál venderías?

Tú sabrás la necesidad que tienes de esas

"pelillas" y el servicio que te hacen las portátiles. Yo vendería aquella con la que menos jugara, pero tampoco vas a sacar mucho por ninguna de ellas.

Pelayo García (Asturias)

#### RPG en 32 bits.

Hola Yen, tengo unas preguntas que este mes me están rondando la cabeza y espero que tú me las resuelvas.

#### 1- ¿Qué versión del juego «Dragon Ball Legend» es mejor, Saturn o PlayStation? ¿Cuándo saldrán?

Los dos son por el estilo, pero en España sólo saldrá la versión Saturn.

# 2- En PlayStation y Saturn, ¿hay o saldrá algún juego RPG tipo «Shining Force II» de Mega Drive?

En Saturn tienes ya «Mystaria» que es una adaptación en 3D del mítico RPG de Mega Drive. Pronto, entre febrero y marzo, saldrá «RingLord Saga 2», también en la misma línea. PlayStation no se ha estrenado con esto del rol. Konami sacará pronto «Suikoden», aunque es más parecido a «Phantasy Star» que a «Shining Force 2»

Alfredo Lage (Barcelona)



# PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

# PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

# dete por Dinamic

colecci

10n



Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.

progra

a

P

- Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
- Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.
- Actualizable con toda la información que generó la Eurocopa 96 en la ficha de cada jugador: partidos jugados, minutos, tarjetas,goles,...



"El producto, que incluye la pasibilidad de convertimos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANÍA

Por sólo 2.995

- PC-CDROM DOS/4MB
- 4DISQUETES DOS/4MB
- Compatible Windows™95/8MB





■ Base de datos profesional, con los más de 1500 jugadores de Segunda "B" como novedad y con información clasificada de cada protagonista para un fácil acceso: perfil, características técnicas, trayectoria, internacionalidad, palmarés...

de

P

- Manager y Pro-Manager renovados, con decenas de opciones nuevas y un realismo total: contratos a los jugadores, cesiones, empleados del club, seguros médicos, parking y equipamiento del estadio... comenzando desde Segunda "B".
- Simulador en 3-D, con cámara móvil para ver el partido desde cualquier ángulo imaginable y con miles de animaciones nuevas.
- Pro-Quinielas: PCF5.0 incluye Pro-quinielas, el programa más completo para los amantes del 1-X-2.



A LA VENTA EL 4 DE ENERO

Por sólo 2.995

- PC-CDROM W95/DOS/8MB
- 8DISQUETES DOS/8MB
- Compatible Windows™95/8MB





■ ACTUA SOCCER: Campo virtual y jugadores 3D utilizando la última tecnologia. Seleciona tu equipo entre las selecciones España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Holanda, Portugal y Dinamarca. Opciones de juego en Red.

PCBASKET 4.0: La mejor base de datos de nuestro baloncesto. Estadísticas todos los jugadores. Basket manager con fichajes, finanzas, tácticas... . Liga regular completa, play-offs y Liga Europea. Simulador con las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...

■ SPEED HASTE: Elige coches Formula 1 ó Daytona. 8 circuitos 3D. Impresionantes músicas y efectos de sonido. Tres modos de juego: campeonato, individual y práctica. Hasta 4 jugadores en red.





Por sólo 2.995

- PC-CDROM DOS/4MB
- Compatible Windows™95/8MB





■ ATMOSFEAR™ se ha diseñado como un torneo entre múltiples jugadores con reglas sencillas, en el que la suerte es tan importante como la habilidad y la estrategia.

0

P

ta

0

P

0

P

3

- Jugabilidad sin interrupciones ante la que no resistirá ningún monitor. Cada juego es una experiencia única.
- Velocidad, estrategia, habilidad, suspense y gráficos asombrosos. Vive el mejor de los mundos mientras viajas por otro: una tierra que está en algún lugar entre ninguna parte y la eternidad llamada el "Lado de Allá"...



Por sólo 2.995

- PC-CDROM W3.1/4MB ■ Compatible Windows™95/8MB
- 1CD-ROM + 1CD AUDIO

/ multimedia

J

m a m

P

e S

ت

E

B

\_

D

æ

æ

ت

≥

≥

≥

dinamic 📏

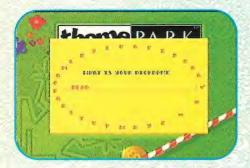
#### Theme



#### **SEGA SATURN**

#### -Un parque de atracciones sin problemas:

Introduce como nombre DEAD en la pantalla "What is your nickname". Escucharás un grito ("Yeah") para confirmarte el truco. Comienza a jugar, pon el cursor sobre el nombre del parque y pulsa A, B, C. Podrás crear un parque de atracciones a la altura de Disneyland pero derrochando todo lo que quieras y sin pensar en el presupuesto.



#### Pilot Wings

#### SUPER NINTENDO

#### - Passwords:

En ocasiones, por mucho que pretendamos terminar el juego sin ayuda, no lo conseguimos. Por eso no debes perderte estos passwords tan interesantes:

AREA2: 985206 AREA3: 394391 AREA4: 520771 AREA5: 108048 AREA6: 400718 AREA7: 773224 AREA8: 165411 AREA9: 760357 AREA10: 882943

#### Bust a Move 2

#### PLAYSTATION

#### -Nuevas fases:

El código que te permite jugar nuevos niveles dentro del juego es: R1, ARRIBA, L2, ABAJO en la Pantalla con "Game Start", "Time Attack", y "Options"). Entra entonces al Modo Puzzle.

#### -Créditos extra:

Aguí tienes el código para los créditos: Selecciona Options en la pantalla Title Menu. En el menú de Opciones presiona IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA, ABAJO. Aparecerá un contador de tiempo en 30 segundos. Ilumina 'Credits Option' y presiona X varias veces de

forma rápida. Cuando el contador llegue a O no podrás conseguir más. A mayor rapidez, mayor número de créditos.

#### - Escoger los personajes en el modo puzzle:

Entra en la opción Puzzle y en la pantalla en la que eliges entre A y B pulsa IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, y L1+L2+R1+R2 (simultáneamente). Cuando los personajes aparezcan sólo tendrás que mover de izquierda a derecha para seleccionar el que prefieras.







#### Aero the Acrobat 2

#### MEGA DRIVE

#### -Selección de nivel:

A veces los mejores trucos se hacen de la forma más sencilla. Por desgracia, este no es el caso, pero si prestas atención seguro que consigues hacerlo. Escucha sólo los 'tracks' 8, 4, 19 y 71 en el test de sonido. Una pantalla parpadeará si lo has hecho correctamente. Empieza un nuevo juego y pausalo con el botón START. Presiona ABAJO + A + C al mismo tiempo para pasar de nivel.

#### NEA: In the Zone

#### **PLAYSTATION**

#### - Equipos clásicos:

Si quieres revivir algunos de esos maravillosos partidos entre L.A. Lakers, Chicago Bulls y Boston Celtics no tienes más que seleccionar uno de estos tres equipos en la pantalla de selección y presionar TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO al mismo tiempo. Disfrútalo.

#### SEGA SATURN

#### - Códigos de poder:

Todos estos increíbles códigos se introducen durante el juego con la pausa dada. Es alucinante la de cosas que podemos conseguir con sólo pulsar unas cuantas teclas.

Cambio de nivel: ABAJO, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, A, A, DERECHA

Botín máximo: IZQUIERDA, A, A, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO

Ver mapa completo: IZQUIERDA, A, ARRIBA,

ABAJO, B, A, A, B

Jugar después de que el pueblo sea destrozado: A, ABAJO, ABAJO, DERECHA, A, ABAJO

Vigilar FMVs: DERECHA, A, IZQUIERDA,

IZQUIERDA, A, ARRIBA, B

Todos los objetos para comprar: B, DERECHA, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, A, A, IZQUIERDA

Doble velocidad: B, DERECHA, A, B

Invulnerabilidad: B, ARRIBA, DERECHA, ABAJO,

A, ABAJO, A, DERECHA







# Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"

C/ de los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Juan. ; Me podéis dar algún truco para «El Rey León» de MD? Juan Nieto (Córdoba)

Para elegir fase pulsa en la pantalla de opciones DCHA., A, A, B y START. Si lo haces correctamente aparecerá un menú de nuevas opciones.

¿Podéis darme un truco para «Alien 3» de Mega Drive? Por favor, publiquen la carta.

Julio Leomel Rottermund (Bsas- Argentina)

Lo primero, un saludo para ti y para todos nuestros amigos de Argentina.

Ahora, prueba este truco. No te vamos a decir lo que hace para darle más emoción, pero seguro que te gusta. Entra en la

pantalla de opciones y sitúate en el sonido. Pulsa en el segundo pad C, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., A, DCHA., ABAJO. Si el truco ha funcionado oirás un sonido. Comienza a jugar, pausa y pulsa C, A y B. Vuelve al juego y disfruta del truco. Puedes repetirlo cuantas veces quieras.

Os quería preguntar si tenéis algún truco bueno para el «Fifa Soccer 95» de Mega Drive.

Iván Ares (Alcorcón)

Ve a la pantalla de opciones y presiona A. A, B, B, C, C, A y A para el súper equipo; B, A, C, B, C y C para activar el penalti; B, B, B, B, B, C y B para activar la súper defensa.

Sal de esa pantalla comienza a jugar y pausa. Ve al menú de control y pulsa A para activar los trucos.

¿Me podéis dar algún truco del «Mario Kart» de la consola Super Nintendo?

Nacho Cases Devis (Valencia)

Para practicar en las carreras de la Special Cup selecciona Time Trial o Mach Race. Dirige el cursor a Mushroom Cup y pulsa L, R, L, R, L, L, R, R y A. Aparecerá el nombre del torneo y sus correspondientes circuitos.

Muy señores míos: deseo que me mandéis trucos de «The revenge of Shinobi». Victor Rabadán Alvarez (León)

Para obtener Shurikens infinitos pon como número en la pantalla de opciones el 00. Verás cómo después de pasado un rato el doble cero se convierte en un símbolo de infinito.







SUPER MARIO LAND 2

Megas: 4 Nº de Jugadores: 1 Puntuación revistas del sector Hobby Consolas: 94 Super Juegos: 84





SUPER MARIO LAND

Nº de Jugadores: 1 Puntuación revistas del sector Hobby Consolas: 90







DONKEY KONG

Nº de Jugadores: 1 Puntuación revistas del sector Hobby Consolas: 90 Super Juegos: 93 Nintendo Acción: 86





TETRIS

Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos





WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

Megas: 4 Nº de Jugadores: 1 Puntuación revistas del sector Hobby Consolas: 93 Super Juegos: 93



#### Skeleton Warriors

#### PL AYSTATION

#### - Selección de nivel:

Selecciona el modo fácil y durante el juego pausa y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, IZQ., CIRCULO, ARRIBA ABAJO. Vuelve al juego y presiona los botones SELECT y START al mismo tiempo para volver a la pantalla de presentación. Una vez aquí entra en el menú de opciones y observarás que hay una opción de selección de nivel.





#### - Heart Stones ilimitados:

Pausa en cualquier momento el juego y pulsa IZQ., ARRIBA, X, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Verás incrementado tu número de Heart Stones hasta 80, y aunque no te parezca una cifra muy alta, la cantidad no se agota nunca, incluso aumenta.



#### Deficon b

#### **PLAYSTATION**

#### -Subjuego escondido:

Tienes que lograr llegar al nivel 6. Una vez que puedas acceder a la Habitación de Control, usa el terminal VOS para seleccionar 'Communications' y 'Local Communications'. Un mensaje te avisará que la opción se ha desactivado. Disfruta de una forma 'asteroidal'.

DETEMIDO

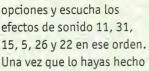


#### Magic Carnet

#### SEGA SATURN

#### -Un poco de todo:

Ve a la pantalla de opciones y escucha los efectos de sonido 11, 31,



habrás activado el truco. Ahora sólo tienes que comenzar a jugar normalmente, pausar en cualquier momento y pulsar:

X para aumentar el ritmo del juego,

Y para avanzar de nivel y

Z para aumentar tus niveles de Maná y muchas más cosas que puedes conseguir pulsando cualquier otro botón más.

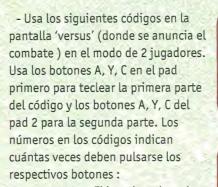
#### Ultimate Mortal Kombat 3

#### SEGA SATURN

#### - De todo un poco:

- Para acceder al modo 'FreePlay' usa ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO; o bien ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO en la Pantalla de títulos. Si lo has hecho correctamente se oirá una voz 'Excellent' y el modo de la pantalla de Juego indicará 'FreePlay'.

- Para jugar como Human Smoke selecciona Robot Smoke y mantén presionadas IZQUIERDA + HP + BLOCK + HK + RUN hasta que el enfrentamiento comience. Para el jugador 2 utiliza este truco pero sustituye DERECHA por IZQUIERDA.



390-000 ... El jugador 1 hace la mitad de daño

000-390 ... El jugador 2 hace la mitad de daño

390-390 ... Ambos jugadores hacen la mitad del daño

722-722 ... Sistema Combo conectado

321-789 ... Súper 'salto'

555-556 ... Sin movimientos especiales

688-433 ... Uppercuts rápidos (golpes cortos hacia arriba ).

040-404 ... Combate real

024-689 ... Súper 'aquante'.

975-310 ... Barra de energía nueva.

- Para seleccionar personajes de forma aleatoria mantén pulsado ARRIBA y presiona START en la pantalla de elección de personaje.

- Hay 3 personajes secretos que puedes utilizar mediante los siguientes códigos. Para activarlos, después de perder en el modo de un jugador elige no continuar. Mete alguno de estos códigos (sólo uno cada vez ).

Para usar el código pulsa los botones respectivos (X, Y, Z, A, B, C) el número de veces que se indica en el código

> 700723 ... Mileena 760520 ... Sub-Zero 964240 ... ERMAC









Os escribo por si podéis mandarme algunos passwords para el juego de Mega Drive «Mega-Lo-Mania».

#### Sergio Rivera Gallego (Madrid)

Toma nota de la fase, población y código

02.-155.-CQNAGGPJFHF

03.-204.-EJEDGCMVOHN

04.-258.-AESAMHPFZHH

05.-313.-JNWASMMXMUX

06.-363.-YLXAULPZUOJ

07.-408.-CQGDQBMRDPB

08.-418.-JUDAYOGRNVN

09.-338.-VPSCKZTQZUR

FINAL.-100.-ORFDQCMODMV

Me podríais dar los passwords de la fase 5 en adelante del «Flashback» de Super Nintendo, en el nivel Normal? Gracias.

#### José María Diego Pastor. (Barcelona)

Marchando una de passwords:

DLRGS

**BGSFM** 

PHRG

WNPQVX MNRYL SNTHN

84AKC

Hola, estoy desesperado. ¿Me podríais dar algún truco para ser invencible en el «Mega-Turrican» de MD? Gracias.

#### Antonio Llerena Reina (Málaga)

Si en la pantalla de presentación pulsas A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, A y A aparecerás en una pantalla secreta donde escogerás el nivel en el que quieres comenzar y podrás poner vidas infinitas. No es exactamente lo que tu pedías, pero no está mal ; Eh?

Hola, tengo una Game Gear y me preguntaba si me podriais dar algunos passwords del juego «Chuck Rock».

#### Jordi González Hernández (Barcelona)

Apunta los tres passwords que te abrirán todos los caminos del cartucho 7G09M NN6E3

Hola, me gustaría saber si me podrías dar algún truco del juego «Mercs». Por favor, por favor, por... (Gracias)

#### Isidro Dotos Ballester (Alicante)

Si un enemigo te rodea y te encuentras escaso de energía recoge la caja de primeros auxilios y, cuando hayas alcanzado el máximo nivel de energía, pausa y cambia de jugador. Hazlo así hasta que todo el equipo se haya recuperado.

Hola, me llamo Francisco, tengo 15 años y soy un fanático de la Mega Drive y el MegaCD. Me gustaría que me dieras algún truco del «Road Avenger» porque no consigo pasármelo.

#### Francisco Miguel Rodríguez (Sevilla)

Al principio pulsa Arriba para entrar en el modo opciones y luego pulsa A seis veces. Si todo ha ido bien oirás un pitido. Empieza una partida y aparecerá un menú que te permitirá escoger el nivel.



PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)

Envío urgente 500 pts. Entrega 2 días. Normal 300 pts.

KILLER INSTINT+CD.

LION KING .... MORTAL KOMBAT 3 .. NFL FOOTBALL ....

PREHISTORIC MAN ... 5990
PREHISTORIC MAN ... 5990
PRIMAL RAGE ... 5990
RISE OF THE ROBOTS ... 4990
S. STREET FIGHTER 2 ... 8990
ST. FIGHTER ALPHA 2 ... 9990
ULTIMATE M. KOMBAT 3... 9990

PGA TOUR 96... PINOCHO.....

POCAHONTAS

\* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 750 pts.

**DESCUENTOS PARA TIENDAS** 

5990

**OFERTAS** FIFA'97 MD: 6.990 Pts. FIFA '97 PSX: 6.990 JUNGLA DE CRISTAL PSX: 6.990 Pts.

PHANTOM 2040.

MEG

MEGA

Madrid: Avd. Mediterraneo, 4. (Metro Conde de Casal) Madrid: C/Fulgencio de Miguel, 5. (Metro Estrecho) Madrid: Gabriel y Vicente, 5. (San Sebastán de los Reyes) Almería:C/Federico García Lorca, 119.

Teléfono - Fax:

Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

PETE SAMPRAS TENNIS., 4990

GAME BOY	
ALADIN	3/
BATMAN 2	200
BATMAN 3	3/1
DONKEY KONG LAND	1/10
DONKEY KONG LAND 2	//00
DUCK TALES 2	200
FIFA' 96	1/10
FIFA' 96FLINTSTONES	200
JUNGLE BOOK	200
LION KING	
MARIO	200
MARIO 2	390
MARIO 3	300
MORTAL K 2	290
MORTAL K. 2 MORTAL K. 3	440
NBA LIVE 96 NBA ALL-STAR 2	399
NBA ALL-STAR 2	290
NIGEL MANSELL	299
NIGEL MANSELL NINJA TURTLES 3	290
OLIMPIC SUMMER 96	.499
POCAHONTAS	.449
POPEYE 2 POWER RANGER 2	299
POWER RANGER 2	.449
ROGER RABBIT	.299
ROGER RABBIT	.349
SPIDERMAN 3STREET FIGTHER 2	.299
STREET FIGTHER 2	.499
TALESPIN	.299
TARZAN	.299
TETRIS BLAST	.299
TINY TOON 2	.299
TINY TOON 2 TOM & JERRY 2	.299
TOY STORYWARIO BLAST	.4990
WARIO BLAST	.3490
ALIEN 3 WINTER OLIMPIC	.2990
WINTER OLIMPIC	.349
SUPER NES	
ALIEN 3 BEAVIS & BUTTHEAD	.6990
BEAVIS & BUTTHEAD	.4990
DONNEY KONG 2	1000

ALIVE 96	DRTAL K. 3	4490	WORLD LEAG.BASKET4	1990
A ALL-STAR 2 2990 SEL MANSELL 2990 NJA TURTLES 3 2990 MPIC SUMMER 96 4990 ALIEN TRIOLOGY 7990 CACHONTAS 4490 MER RANGER 2 4490 MER RANGER 2 2990 BATMAN FOREV. COIN-OP 8490 MER RABBIT 2990 BEDY GONZALEZ 3490 BETS MOVE 2 4390 CERMAN 3 2990 CHRON. OF THE SWORD 8.990 RESPIN 2990 CHRON. OF THE SWORD 8.990 RIS BLAST 2990 COMMAND & CONDUCTE 8990 M & JERRY 2 2990 DARK STALKERS 8990 M & JERRY 2 2990 DESTRUCT 2990 DESTRUCT 2990 M SUFFRY 2 3990 DESTRUCT 2990 DESTRUCT 2990 M SUFFRY 2 3990 DESTRUCT 2990 DESTRUCT 2990 DESTRUCT 2990 DESTRUCT 2990 DOM 7990 EN 3 3490 ERATH WORM JIM 2 7990 EN 3 5990 MIS BUTTHEAD 4990 FIA 9 7990 MEY KONG 3 10990 FIA 9 7990 GEN 3 5990 GEN 3 5990 GEN SIN 3 5990 GEN SIN 3 5990 GEN SIN 3 5990 GEN SIN 5 5990 GEN SIN 7 7990 GEN SIN 7	A LIVE 96	3990	ZOOP	1990
SEL MANSELL 2990 ANAISEL 3990 ANTON SENNA 8990 ANTON SENNA 8990 ANDRETI RACING 7990 ANDRETTI RACING 7990 BATMAN POREV COIN-OP 8430 WER RANGER 2 4490 BER RABBIT 2990 CHASH BANDICOT 7990 CASPER 7990 CESPIN 2990 CHRON. OF THE SWORD 8990 RIS BLAST 2990 CHRON. OF THE SWORD 8990 RIS BLAST 2990 COMMAND & CONQUER 8990 PAR STALKERS 8990 RIS BLAST 2990 BER SHAST 3490 BER SHAT 3490 BER SHAST 3490 BER SHATL 34, TOSHOLOR 3490 BER SHAST 3490 BER SHAT 34, TOSHOLOR 3490 BER SHAT 34	A ALL-STAR 2	2990		000
NJA TURTLES 3	GEL MANSELL	2990	PLAYSTATION	
MPIC SUMMER 96. 4990 ALIEN TRIOLOGY. 7999 PEYE 2. 2990 BATMAN FOREY. COIN-OP. 8490 BATHAN FOREY. COIN-OP. 8490 BATHAN FOREY. COIN-OP. 8490 BATHAN FOREY. COIN-OP. 8490 BATHAN FOREY. COIN-OP. 8490 BATHE A. TOSHINDEN II. 7990 BEDY GONZALEZ. 3490 BUST & MOVE 2. 6490 DERIMAN 3. 2990 CASPER. 7990 BESPIN 2990 CHASH BANDICOT. 7990 ESPIN 2990 CHASH BANDICOT. 7990 CESPIN 2990 CHRON. OF THE SWORD. 8990 RIS BLAST. 2990 COMMAND & CONQUER. 8990 RIS BLAST. 2990 DARK STALKERS. 8990 ARK STALKERS. 8990 DISTRUCT. DERBY 2. 8490 PSTORY. 4990 DISSRUPTOR. 7990 BIO BLAST. 3490 DISSRUPTOR. 7990 EN 3. 2990 DODM. 7990 DODM. 7990 VIEW OLIMPIC. 3490 EARTH WORM JIM 2. 7990 VIEW OLIMPIC. 3490 UNEW OLIMPIC. 3490 EARTH WORM JIM 2. 7990 VIEW OLIMPIC. 3490 UNEW OLIMPIC	NJA TURTLES 3	2990	AIRTON SENNA	1990
CAHONTAS. 4490 ANDRETTI RACINIG. 7599 PER RANGER 2 4490 BATTLE A. TOSHINDEN II. 7990 BER RARBEIT 2990 BATTLE A. TOSHINDEN II. 7990 BER RARBEIT 3990 BOKEN SWORD. 8990 DERIMAN 3 2990 CHRON. 07 THE SWORD. 8990 ESPIN 2990 DARK STALKERS. 8990 W 8. JERRY 2 2990 DARK STALKERS. 8990 M 8. JERRY 2 2990 DESTRUCT. DERBY 2 8490 Y STORY 8990 DISCWORLD. 6990 RIO BLAST 3490 DISRUPTOR. 7990 N 3 2990 DOOM 7990 VIER OLIMPIC. 3490 EARTH WORM JIM 2 7990 VIER OLIMPIC. 3490 EARTH WORM JIM 2 7990 VIER OLIMPIC. 3490 FIFA 97 7990 VIES BUTTHEAD 4990 FIFA 97 7990 VIEY KONG C 2 9490 FIFA 97 7990 SOUCH 990 JIM THE HUNT 7990 ANTATION. 8490 JEWELS OF ORACLE. 8990 JEWELS OF ORACLE. 8990	MPIC SUMMER 96	4990	ALIEN TRIQUOGY 7	qqn
PEYE 2	CAHONTAS	4490		990
WER RANGER 2         4490         BATTLE A, TOSHINDEN II.7990           GER RABBIT         2990         BROKEN SWORD         8990           DERMAN 3         2990         CASPER         7990           DET FIGHER 2         4990         CASPER         7990           ESPIN 2         2990         CHRON. OF THE SWORD 8990           12AN         2990         COMMAND & CONQUER 8990           12AN         2990         CHOW CITY OF ANGELES 7990           Y TOON 2         2990         DARK STALKERS         8990           Y TOOR 2         2990         DARK STALKERS         8990           Y STORY         4990         DISCWORLD         6990           RIO BLAST         3490         DISRUPTOR         7930           NET 3         2990         DOOM         7990           NET 8         ASP         EARTH WORM JIM 2         7990           NITER OLIMPIC         3490         EARTH WORM JIM 2         7990           NEY KONG 3         10990         FIFA 96         5990           NEY KONG C         2         9490         FIFA 96         5990           NEY KONG C         2         9490         FIFA 96         5990           NOW SEN SWITHER	PEYE 2	2990		
GER RABBIT. 2990 BROKEN SWORD. 8990 DERMAN 3. 2990 CASPER MOVE 2. 6490 DERMAN 3. 2990 CASPER MOVE 2. 6490 DERMAN 3. 2990 CASPER MOVE 2. 6490 SEPIN 2990 CHRON. OF THE SWORD 8990 IZAN 2990 CHRON. OF THE SWORD 8990 IS BLAST 2990 DARK STALKERS 8990 IN SA 2990 DISCWORLD 6990 IN SA 2990 DISCWORLD 6990 IN SA 2990 DOOM 7990 IN SA 2990 DOOM 7990 IXEV KONG 3. 10990 FIA 97 IN SA BUTTHEAD 4990 FIA 97 IXEV KONG 3. 10990 FIFA 97 IXEV KONG C. 2 9490 FIFA 97 IXEV KONG C. 2 9490 FIFA 97 IXEV SONG C. 2 9490 FIFA 97 IXE	WER RANGER 2	4490		
SEDY GONZALEZ   3490	GER RABBIT	2990	BROKEN SWORD 8	ggn
DERMAN 3 . 2990 CASPER . 7990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 CHRON. OF THE SWORD . 8990 ESPIN . 2990 DESTRUCT DERBY 2 . 8490 ESPIN . 3 . 2990 DISRUPTOR . 7990 ESPIN . 3 . 2990 DOOM . 7990 ESPIN . 3 . 2990 DOOM . 7990 ESPIN . 3 . 2990 ESPIN . 7990 ESPIN . 3 . 2990	EDY GONZALEZ	3490	BUST & MOVE 2 6	490
REET RIGHTER 2 4990 CRASH BANDICOT 7990 RIS BLAST 2990 CHANN, OF THE SWORD 8990 RIS BLAST 2990 COMMAND & CONQUER 8990 RIS BLAST 2990 DARK STALKERS 8990 M & JERRY 2 2990 DESTRUCT DERBY 2 8490 VIS STORY 4990 DISCWORLD 6990 RIO BLAST 3490 DISCWORLD 6990 RIO BLAST 3490 DISCWORLD 6990 RIO BLAST 3490 DOM 7990 RIO BLAST 3490 DISCWORLD 6990 RIO BLAST 3490 R	DERMAN 3	2990	CASPER 7	990
ESPIN   2990   CHRON. OF THE SWORD. R990	REET FIGTHER 2	4990	CRASH BANDICOT 7	990
AZAN.         2990         COMMAND & CONQUER. 8990           FIRS BLAST.         2990         CROW CITY OF ANGELES 7930           Y TOON 2.         2990         DARK STALKERS.         8990           M & JERRY 2.         2990         DESTRUCT. DERBY 2.         8490           PSTORY.         4990         DISCWORLD.         6990           RIO BLAST.         3490         DISCWORLD.         6990           N 3         2990         DOOM.         7990           NEE OLIMPIC.         3490         EARTH WORM JIM 2.         7990           VIS & BUTTHEAD.         4990         FIAD TO BLACK.         7990           VISY & WORG 3.         10990         FIFA 97.         7990           VIEY KONG C.         2.9490         FIRO & KLAWD.         7990           9.97.         7.990         GEX.         5.990           SION OF TIME.         5990         GUN SHIP.         7990           SHOWS DEVELOR         7990         FIRO & KLAWD.         7990 <td>ESPIN</td> <td>2990</td> <td>CHRON, OF THE SWORD 8</td> <td>990</td>	ESPIN	2990	CHRON, OF THE SWORD 8	990
RIS BLAST	RZAN	2990		
Y TOON 2 2990 DARK STALKERS 8990 W & JERRY 2 2990 DESTRUCT DERBY 2 8490 V STORY 4990 DISCWORLD 6990 RIN 3 2990 DISRUPTOR 7990 VIER OLIMPIC 3490 EARTH WORM JIM 2 7990 PER NES F1 7990 EXPLUMED 8990 VIEW KEY KONG 3 10990 FIFA 97 7990 VIEW KEY KONG 3 10990 FIFA 97 7990 VIEW KEY KONG 2 2 4990 FIFA 96 5990 VIEW KEY KONG 5 5990 GIN SHIP 7990 VIEW 5990 FIME 5990 IN THE HUNT 7990 ANTATION 8490 EWELS OF ORACLE 8990	RIS BLAST	2990	CROW CITY OF ANGELES 7	990
M & JERRY 2 2990 DESTRUCT DERBY 2 8490 (* 75 TORY 4990 DISCWORLD 6990 DISCWORLD 6	Y TOON 2	2990	DARK STALKERS	
STORY   4990   DISCWORLD   6990	VI & JERRY 2	2990	DESTRUCT, DERBY 2	
RIO BLAST 3490 DISRUPTOR 7990 EN 3 2990 DOOM 7990 VTER OLIMPIC 3490 EARTH WORM JIM 2 7990 EXHUMED 8930 N 3 6990 FADE TO BLACK 7990 VIS & BUTTHEAD 4990 FIFA 97 7990 VIKEY KONG 3 10990 VIKEY KONG 2 9490 FIFA 96 5990 VIKEY KONG C 2 9490 FIFA 97 7990 VIKEY KONG 5 5990 GLIN SHIP 7990 VIS SUD FIIME 5990 IN THE HUNT 7990 ANTATION 8490 JEWELS OF ORACLE 8990			DISCWORLD	
N 3 2990 DOOM 7990  THER OLIMPIC 3490 EARTH WORM JIM 2 7990  EXHUMED 8990 F1 7990 NS 6990 FADE TO BLACK 7990 VIS & BUTTHEAD 4990 FIFA 97 7990 VIS & ROBERT OF STATE O	RIO BLAST	3490	DISRUPTOR 7	990
ATTH WORM JIM 2	EN 3	2990	D00M 7	npp
PER NES         EXHUMED         8.990           FN 3         .6990         FADE TO BLACK         7990           VIS & BUTTHEAD         .4990         FIFA 97         .7990           VKEY KONG 3         .10990         FIFA 96         .5990           VKEY KONG C 2         .9490         FIRO & KLAWD         .7990           9.7         .7990         GEX         .5990           V55         .5990         GUN SHIP         .7990           SION OF TIME         .5990         IN THE HUNT         .7990           ANTATION         .8490         JEWELS OF ORACLE         .8990           VILMAPIN EACH 2         .7000         .7000         .7000	NTER OLIMPIC	3490	EARTH WORM JIM 27	990
FOR NES         F1         7.990           N 3         .6990         FADE TO BLACK         .7990           VIS & BUTTHEAD         .4990         FIFA 97         .7990           VIEV KONG 3         .10990         FIFA 95         .5990           VEY KONG C         .2         .9490         FIFA 96         .5990           .97         .7990         GEX         .5990         GUN SHP         .7990           .95         .5990         GUN SHP         .7990         ANTATION         .8490         JEWELS OF ORACLE         .8990           .800CCER         .8990         JUMPH LANCE         .7000         .7000         .7000			EXHUMED 8	npp
\(\text{NIS & BUT I HEAD}\) \(.4990\) \(\text{FIFA}\) \(.7990\) \(\text{FIFA}\) \(.795\) \(.7990\) \(\text{KEY KONG C. 2}\) \(.9490\) \(.7910\) \(.797\) \(.	PER NES		F1 7!	990
\(\text{NIS & BUT I HEAD}\) \(.4990\) \(\text{FIFA}\) \(.7990\) \(\text{FIFA}\) \(.795\) \(.7990\) \(\text{KEY KONG C. 2}\) \(.9490\) \(.7910\) \(.797\) \(.	N 3	6990	FADE TO BLACK	990
KEY KONG 3 10990 FIFA 96 5990 KEY KONG C 2 9490 FIFA 9K LAWD 7990 97 7990 GEX 5990 (50 SHIP 7990 GEX 5990  NUMBER 5990 NUMBER 5990  ANTATION 8490 LEWELS OF ORACLE 8990  SOCCER 8990 LIMBER 50 FORACLE 8990	VIS & BUTTHFAD	4990	FIFA 97	aan
VIKEY KUNG C. 2	VKEY KONG 3	10990	FIFA' 96 50	noc
9.97. 7990 GEX 5.990 '55. 5.990 GUN SHIP. 7990 ISION OF TIME. 5990 IN THE HUNT. 7990 ANTATION. 8490 LEWELS OF ORACLE. 8890 SICCER 6890 LIMAPIN EASY 27000	KEY KONG C. 2	9490	FIRO & KI AWN 70	noc
795	97	7990	GEX 50	npp
SION OF TIME	95	5990	GUN SHIP 79	190
ANTATION8490 JEWELS OF ORACLE8990	ISION OF TIME	5990	IN THE HUNT 79	าคก
SOCCER         .6990         JUMPIN FLASH 2         .7990           SOCCER DELUXE         .8990         JUNGLA DE CRISTAL         .7990           K. CRAZY CHASE         .5990         KICK OFF 96         .7990	ANTATION	8490	JEWELS OF ORACLE RO	non
SOCCER DELUXE8990 JUNGLA DE CRISTAL7990 K. CRAZY CHASE5990 KICK OFF 96	SOCCER	gggn	ILIMADINI EL ACLU 2 70	200
K. CRAZY CHASE5990 KICK OFF 967990	SOCCER DELUXE	8990	JUNGLA DE CRISTAL79	990
	K. CRAZY CHASE	5990	KICK OFF 9679	990

	_
LEGACY OF KAIN	700
LOST VIKINGS 2	700
MADDEN 97	700
MADDEN 97 MICROMACHINES 3	849
MORTAL KO. 1 & 2 COMBO	799
MORTAL KO. TRIOLOGY.	849
NAMCO VOL 1	
NAMCO VOL. 2	799
NBA IN THE ZONE	599
NBA JAM EXTREME	799
NBA LIVE 97	799
PANDEMONIUM	899
PENNY RACER	.799
POWER SERVE TENNIS	.799
RE-LOADED	.799
RESIDENT EVIL	.799
RETURN FIRE	.7990
ROBOPIT	.699
STREET FIGHTER ALPHA.	.6990
ST. FIGHTER ALPHA 2	.7990
STREET RACER	.7990
ST. FIGHTER (THE MOVIE)	5990
TEKKEN 2	
TOMB RIDER	
TOTAL MBA	
TUNNEL B1	7990
VVIPE 001 2097	.8491
SATURN	
ALIEN TRIOLOGY	8990
ATHLETE KINGS	7990
BAKU BAKU ANIMAL	5990
BATMAN FOREVER COIN-OP	8490
BATTLE MONSTER	6990
BLACK FIRE	7990

RESIDENT EVIL	7990
DETLIDAL CIDE	
RETURN FIRE	7990
ROBOPIT STREET FIGHTER ALPH	6990
STREET FIGHTER ALPH	A . 6990
ST. FIGHTER ALPHA 2.	7990
STREET RACER	7990
STREET RACERST. FIGHTER (THE MOV	/IF) 5990
TEKKEN 2	2000
TOMB RIDER	7990
TOTAL MBA	6000
TUNNEL B1	7000
WIPE OUT 2097	0.000
VVII E 001 2037	0430
SATURN	
ALIEN TRIOLOGY	2220
ATHLETE KINGS	7000
BAKU BAKU ANIMAL	5000
BATMAN FOREVER COIN	
BATTLE MONSTER	
BI ACK EIDE	7000
BLACK FIREBLAM MACHINEHEAD	/990
CACDED	7000
CASPERCROW CITY OF ANGELS	/990
DADILLO CALDEAL O	58990
DARIUS GAIDEN 2 DAYTONA USA(CHAMP. E	6990
DESTRUCTION DERDY	:D).9990
DESTRUCTION DERBY.	/990
DISC WORLD	8990
DRAGON HEART	/990
DRAGUN HEART	8990
EARTH WORM JIM 2	7990
EXHUMEDF1 CHALLENGE	8990
FT CHALLENGE	7990
FIFA 96	6990
FIFA 97 FIGHTING VIPERS	8990
FIGHTING VIPERS	8990

GEX	5990
GOLDEN AXE THE DUEL	.6990
GUARDIAN HEROES	.7990
GUN GRIFFON	7990
IN THE HUNT	7990
IRON & BLOOD	8990
JEWELS OF ORACLE	8990
LOST VIKINGS 2 MICRO MACHINES 3 MORTAL KO. 1 & 2 COMBO	8990
MICRO MACHINES 3	.7990
MORTAL KO. 1 & 2 COMBO	7990
NBA ACTION NBA JAM EXTREME	.7990
NBA JAM EXTREME	.7990
NEED FOR SPEED	.8990
NHL HOCKEY	.8990
NHL HOCKEY NIGHT WARRIORS	.8990
PANZER DRAGON 2	2990
PGA 96	.8490
PGA 96 PINBALL GRAFITTI POWER PLAY HOCKEY 96	.7990
POWER PLAY HOCKEY 96	7990
PROJECT X2	.8990
RORO PIT	6000
SEA BASS FISHING	.8990
SHINING WISDOM	.7990
SKELETON WARRIORS	8990
SLAM'N JAM	6990
STORY OF THOR 2	8990
ST. FIGHTER ALPHA 2	8990
ST. FIGHTER (THE MOVIE)	5990
ST. FIGHTER ALPHA 2 ST. FIGHTER (THE MOVIE) STREET RACER	8990
TOMB RIDER JLTIMATE MOR. KOMBAT 3. /IRTUA COP 2 /IRTUA FIGHTER KIDS	8990
JLTIMATE MOR. KOMBAT 3.	8990
/IRTUA COP 2	8990
/IRTUA FIGHTER KIDS	7990
VIRTU RACING VORLDWIDE SOCCER '97	5990
VORLDWIDE SOCCER '97	8990
AME GEAR	
ARENA	2990

VIRTU RACING	5990
WORLDWIDE SOCCER '97	8990
GAME GEAR	
ARENA	2990
BATLETOADS	
BEAVIS AND BUT HEAD.	
CHAMPIONS HOCKEY	2990
CRASH DUMMIES	2990
DR. ROBOTNIKS	
EARTH JIM 2	
ECCO II	
F1 CHAMPIOSHIP	
G-LOC.	
MICKEY MOUSE 3	
PGA GOLF	2000
1 GA GOLF	.2330

/ER RANGER	3490	BLOOD SHOT	4
JRN OF THE JEDI	4990	CASTLEVANIA	40
AH	2990	COMIX ZONE	40
IC COMPILATION	3490	DAFFY DACK	40
IC TRIPPLE	2990	DINO DINI'S SOCCER	40
S ADVENTURES		DONAL DUCK 2	
LIES	2990	DRAGON REVENGE	40
ROPPER	3490	FIFA 97	70
		FIFA 96	RC
PAD		EOREMANN FOR DEAL	40
TER SYSTEM	1490	GARFIELD	59
A DRVE	1990	GAUNTI FD 4	49
	1490	HARD DRIVINGJUDGE DREDD	49
Y PLAYSTATION	2990	JUDGE DREDD	54
R NINTENDO	1990	KAWASAKI SUPERBIKE	49
SATURN	2990	LAWNMOVER MAN	49
		LION KING	
SOLAS		LOS PITLIFOS	AD
Y(COLOR)+JUEGO 9	9900	MARSUPILAMI	49
ET GAME BOY	9500	MICKEY MANIA	49
RN+DEMO+JUEGO2	29900	MICRO MACHINES 96	79
PSX + 1 JUEGO 3		M. MACHINES MILITARY.	
S+MARIO ALL STAR		NBA LIVE 96	
DRIVE 2+6 JUEGOS1	7990	NBA LIVE 97	79
		NHL HOCKEY 95	44
A DRIVE		NHI HOCKEY 96	50
IAN & ROBIN 7	raan i	PAC PANIC	10

0	CASTLEVANIA	.4490
0	COMIX ZONE	
0	DAFFY DACK	4990
0	DINO DINI'S SOCCER	4990
0	DONAL DUCK 2	5990
0	DRAGON REVENGE	4990
0	FIFA 97	7990
	FIFA 96	6990
	FOREMAN FOR REAL	4990
0	GARFIELD	5990
)	GAUNTLED 4	4990
	HARD DRIVING	4990
	JUDGE DREDD	5490
	KAWASAKI SUPERBIKE	4990
)	LAWNMOVER MAN	
	LION KING	
	LOS PITUFOS	4990
)	MARSUPILAMI	4990
)	MICKEY MANIA	499n
00	MICRO MACHINES 96	
10	M. MACHINES MILITARY.	
90	NBA LIVE 96	
10	NBA LIVE 97	
	NHL HOCKEY 95	4490
	NHL HOCKEY 96	5000
	PAC PANIC	1990
		7000

BATMAN BETLIENS

PETE SAMPRAS '96
PINOCCHIO
PITEALL
POCAHONTAS
POWER RANGER MOVI
P. MANAGER FOOTBALL 9
PRIMAL RAGE
REVOLUTION X
RISTAR
SKELETON KREW
SOLEIL
SONIC 3D
SONIC COMPILATION
S. STREET FIGHTHER 2.
VECTOR MAN
VR TROOPERS
WARLOCK
WURMS
Z00P
ACCESORIOS
ALIMENTADOR G.BOY
CAR ADAPTOR G.BOY
LUPA+LUZ GAME BOY

RECAMBIO PANTALLA G.B ...490

IAL HAGE	6990	KIEO
LUTION X	5490	TERMINATOR
AR	4990	
ETON KREW	4990	MEGA 32 X
L	4990	D00M
C 3D	8990	GOLF
C COMPILATION		NBA JAM
REET FIGHTHER 2.	7990	METAL HEAD
OR MAN	3990	TOUGHMAN BOXING
ROOPERS		STAR WARS
LOCK	4990	STELLAR ASSAULT
MS		WWF WRESTLING
*****************************	4990	
SORIOS ENTADOR G BOY		PRECIOS VÁLIDOS SALV
ENTADOR G BOY	990	ERROR TIPOGRÁFICO

LUPA GAME GEAR..... POWER PACK G.GEAR.. LINK CABLE PSX.... RFU CABLE PSX....

.990

1990 1990

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games". Avd. Mediterráneo, 4. 28027 Madrid. Apellidos C. Postal: .Teléfono: Consola: ..... Título Precio:

O Envío Agencia

O Envío Correo

#### Night Warrior: Darkstalkers Revenge

#### SEGA SATURN

#### - Nuevo menú:

En la pantalla de Títulos, selecciona Options. Una vez en Options, ilumina Configuración y rápidamente presiona B, X, ABAJO, A, y Y. Aparecerá una nueva opción. Podrás cambiar el numero de asaltos, el color ...



APPENDIX

#### -Pausa perfecta:

Accede a la pantalla de opciones y pulsa rápidamente A, C, Y, Y, ARRIBA con la opción "Screen Size" iluminada. Si el truco ha funcionado oirás un pequeño sonido. Tendrás una pausa

perfecta sin perder ni un solo detalle de la pantalla y sin que ésta se oscurezca.

#### -Súper velocidad:

Ilumina la opción "Turbo Speed" en la pantalla de opciones y pulsa, como antes, rápidamente X, X, DCHA., A, Z. Si lo has hecho bien podrás incluso doblar tu velocidad.



#### Cyberia

#### PLAYSTATION

#### -Acceso a todos los niveles:.

Introduce como nombre NEMROSIM. Producirá los siguientes efectos:

- 1.- Podrás comenzar desde cualquier punto salvado anteriormente.
- 2.- Podrás jugar en el primer nivel de dificultad, en el modo arcade y en el puzzle.
- 3.- Podrás ver la 'noche prohibida' de este juego. No apto para menores de ...

#### -Créditos:

En la sección GENIUS introduce como password:

TNRUB SDC NOILLIB A REEB OROPPAS KNIRD

#### 山紅 3



#### SEGA SATURN

#### - Continuaciones infinitas:

En la pantalla que dice 'There Is No Knowledge That Is Not Power' presiona ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO muy rapidamente. Oirás una voz que dice 'Excellent'.

Ahora, en el lugar donde te ponía las continuaciones que te quedaban encontrarás las palabras "Free Play".

#### Athlete Kings Work Out

#### MEGA DRIVE

#### - Distintos trucos para las distintas pruebas:

100 METROS LISOS:

Avanzar fácilmente: Cuando el comentarista esté anunciando esta prueba, debes pulsar ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. y X en este orden. Cuando comience la carrera casi habrás concluído tu participación en ella.

Modo para rodar: Casi igual que la vez anterior, pulsa ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., Y, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. y X. Te resultará gracioso ver rodar a tus corredores.

#### SALTO DE ALTURA:

Un nuevo método: Antes de comenzar a correr pulsa izquierda o derecha para seleccionar alguna de las tres vista posibles. Con la convencional no sucede nada, pero si optas por cualquiera de las otras observarás cómo se saltaba antes de que en 1968 se empezara a usar el salto denominado "Forsbury Flop"

#### - Una curiosidad:

¿Sabes que el globo también puedes controlarlo? En los eventos en los que aparezca, usa los botones L y R del segundo pad par moverlo a tu antojo.

#### Outrun

#### SEGA SATURN

#### - Más sencillo:

Pulsa A y C en la pantalla de "Start" y "Options" y entra en la pantalla de opciones. Encontrarás una nueva opción llamada "Cornering". Ponla en "easy" y verás cómo todo te resultará mucho más sencillo.



# 133 W COM DOWNER THE COMPACT

#### -Modo Smooth:

En la pantalla de opciones mueve el cursor hasta "modo" y pulsa A y

C. Con ellos pulsados mueve a izquierda o derecha para poner las opciones Japan (Smooth) y Overseas (Smooth). Dos nuevas opciones como estas harán más apasionante el juego.

#### Judge Dredd

#### SUPER NINTENDO

#### - Trucos varios:

Cuando aparezca la pantalla de información del Copyright, pulsa los siguientes botones: IZQUIERDA, ARRIBA, X, ARRIBA, DERECHA e Y lo más rápido que puedas. Aparecerá un menú de trucos en el cual podrás seleccionar el nivel o te dará energía ilimitada. Para seleccionar el nivel presiona Y + A simultáneamente. Para que funcione el 'selector de nivel' pulsa SELECT mientras estés jugando.

Para obtener energía ilimitada pulsa X + B simultáneamente.

# LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

# LOS ENCONTRARÁ



"La guerra. Algo que se nos da bastante bien a los humanos. Hubo un tiempo en que sabiamos quienes eran los malos. Se establecieron líneas de batalla. Hubo que tomar partido, pero ahora, los locos y los terrorístas han cambiado todo eso. Strike mantiene una red de instalaciones encubiertas

#### JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



Está en el centro de tres juegos totalmente diferentes asumiendo el papel de john Mc Clane, mientras se enfrenta a un entrenado grupo de terroristas internacionales. Acción sin parar al tiempo que se abre camino a través del Nakatomi Plaza, el aeropuerto internacional Dulles, las calles de Nueva York...

7.990





#### PGA TOUR '97

EA SPORTS trae un soplo de aire fresco en PGA TOUR '97, con una serie de nuevos gráficos, una música vibrante y un ritmo de juego sin parangón. Todo lo que esperaba de PGA ya es realidad. Descubre las nuevas funciones de este apasionante juego.

8.990



7.990





7.990



FIFA '97



La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D + TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo. FIFA '97: Emoción Capturada.

8.990



7.990





a lo largo y ancho del mundo...'

SOVIET STRIKE



Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto.
NBA Live '97 ofrece lo
último en tecnología de
captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y atmósfera de la cancha. El juego condensa todo el realismo de uno de los juegos más duros del mundo.

8.990



7.990



NHL '97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de los juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increibles animaciones capturadas con la tornalación de la contra dela contra de la contra del contra de la contra del la contra de la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción.

8.990



7.990

#### NBA LIVE '97



MADDEN '97



ELECTRONIC ARTS®

El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara y un ritmo de acción veloz son algunos de los elementos de esta maravilla.

8.990



7.990















#### Impact Racing



#### PL AYSTATION

Introduce en la pantalla de passwords estos códigos para tener:

- Invencibilidad: I.AM.IMMORTAL
- Armamento infinito:

#### LOADSOFSTUFF

- Saltar de nivel:

#### RABBITBADGER

- Nivel final: ENDGAMELEVEL
- Tramos de bonus extra: BONUS.LEVEL
- Final especial: JOURNEYS.END En ocasiones unos passwords que en principio no parecen nada demasiado importante nos pueden sorprender, atentos.





Sonic & Knuckles

#### Street Fighter Alpha 2

#### SEGA SATURN

#### - Combos:

Para poder realizar estos movimientos sin muchas complicaciones entra en la opción "Training Mode" y en la pantalla de selección de personaje pulsa

L+START. Luego, cuando comience el combate, pulsa A+Z+C y comprueba el resultado.

#### - Vestuario alternativo de CHUN-LI:

Para conseguir las ropas que lleva Chun-Li en «Super Street Fighter Turbo», comienza un juego para un jugador. En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado START. Mueve el cursor sobre Chun-Li y mantenlo así durante 5 segundos. Mientras que



mantienes pulsado START, presiona cualquier botón. Además de cambiar la indumentaria, el truco te permite hacer su Bola de Fuego. Carga hacia atrás 2 segundos, entonces presiona adelante y golpea.

¿ Quién dice que lo antiguo ya no está de moda?

#### -6 colores distintos:

Simplemente debes presionar cualquiera de los seis botones de mando en la pantalla de selección de personaje y escoger el color que más te guste.



#### - Evil Ryu

Ilumina Ryu presiona START en el pad 1 durante un segundo y después suéltalo. Ahora mueve el cursor en este orden: Derecha, Arriba, Abajo e Izquierda. Pulsa Start y sin soltarlo presiona

cualquier otro botón. El aspecto de Ryu cambiará radicalmente.

# CHUN-LI GUY 1900 PRESS START

#### Return Fire

## MEGA DRIVE

#### - Hyper animales:

Recoge todas las esmeraldas Chaos, 50 monedas y da un doble salto hacia atrás. Ahora coge todas las esmeraldas de la pantalla especial de S&N, otras 50 monedas y realiza otro doble salto. Si has hecho todo esto bien ahora serás "Hyper animals".

#### **PLAYSTATION**

#### - Modo "Masoca":

Para aquellos que este juego ya no tiene sentido o que se terminan el juego con los ojos vendados, hemos descubierto este truco: Ve a la pantalla en que se selecciona el vehículo y mantén pulsadas L1 + L2



+ R1 + R2. Los vehículos comenzarán a explotar hasta que sólo quede uno, no precisamente el mejor. Buena manera de meterse en líos.

#### Die Hard Trilogy



#### PLAYSTATION

#### -Una nueva arma:

Lo primero que debes hacer es saltar hasta el juego Die Hard 2. Comienza a jugar y verás que aparece un helicóptero por la izquierda. Dispárale hasta que logres derribarlo y aparezca el mensaje "BERETTA" en la pantalla. Con este arma las cosas te resultarán bastante más sencillas.

#### Parrius 2



#### SEGA SATURN

#### - Selección de nivel:

Pulsa en la pantalla de "Game Start" y "Options": Z, ABAJO, L, ARRIBA. Aparecerá una nueva opción. Si no eres un experto te aconsejo que no empieces en un nivel demasiado alto.

#### - Disparo automático:

En la misma pantalla que antes pulsa B, ARRIBA, L, DERECHA. Aunque no te lo creas este pequeño truco es muy útil.

#### -Nivel de dificultad "Abnormal":

En la misma pantalla de siempre, pulsa esta vez L, DERECHA, ABAJO, IZQ.

Entra ahora en la pantalla de opciones y cambia el nivel de dificultad hasta que aparezcan la palabra "Abnormal". Seguro que te sorprendes.











8.490 7.490





- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 5° F 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).
- Recuerda que sólo puedes comprar un producto por cupón.

O E	TEGA DRIVE	FIFA' 97	7.990 6.990
0	## SEGA SATURN	STREET RACER	8.990 7.990
0	SUPER NINTENDO.	PRINCE OF PERSIA 2	10_990 9.990
0	4	PROJECT OVERKILL	9.400 7.400

PROJECT OVERKILL

NOMBRE FORMA DE ENVIO CORREO URGENTE **APELLIDOS** DOMICILIO CÓDIGO POSTAL .POBLACIÓN PROVINCIA TELÉFONO MODELO DE CONSOLA Nº DE CLIENTE . NUEVO CLIENTE Caduca el 31/01/97

# After Durner Air Combat Atrices

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del

	- what was	
Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58
Agile Warrior	PlayStation	56
Air Combat	PlayStation	53, 54
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	PlayStation	58 51
Alien Wars,The Another World	Game Boy Super Nintendo	55
Assault Rigs	PlayStation	57,62
Astal	Saturn	52
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52
Ball Z	3D0	53
Ball Z	Mega Drive	51, 52
Batman Forever	Mega Drive	54
Battle Arena Toshinden	Game Boy	56
Battle Arena Toshinden	PlayStation	52
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50 57
Bill & Ted's Excellent Adv	Game Boy Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Bloodshot	Mega CD	51
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Clayfighter 2	Super Nintendo	50
Clockwork Knight	Saturn	50
Clockwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58,
59 Cádinas Astina Banlau	Mana Drive	50
Códigos Action Replay	Mega Drive	50
Códigos Action Replay College Slam	Super Nintendo Saturn	61
College Slam	PlayStation	58
Comix Zone	Mega Drive	51
Cool Spot	Mega Drive	56
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52
Cybersled	PlayStation	63
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55, 61
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Defcon 5	PlayStation	56 52
Demolition Man Demon's Crest	3DO Super Nintendo	63
Descent	PlayStation	59
Destruction Derby	PlayStation	54, 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	56
Doom	PlayStation	56, 57, 60
Doom	Super Nintendo	55
Doom	Mega Drive 32X	50
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61
Dragon Ball Z	Saturn	55

	-	
luego	Consola	IC nún
Earthworm Jim	Mega CD	52, 53
Earthworm Jim 2	Mega Drive	57
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57,
ESPN Extreme Games	PlayStation	57
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52, 54
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Fifa Soccer'96	Saturn Mann Drive	54, 55
Fifa'96	Mega Drive	56
Fifa'96 Flink	PlayStation Mega Drive	50
Galactic Attack	Saturn	57, 61
Gargoyle's Quest	Mega Drive	59
Gex	PlayStation	56, 62,
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Guardian Héroes	Saturn	60
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62
Hagane	Super Nintendo	54, 63
Hang On GP'95	Saturn	54
Horde, The	Saturn	59
n the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last	Mega Drive	62
International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52
Johnny Bazookatone	Saturn	59
Johnny Bazookatone	PlayStation Game Boy	57, 59 52
Judge Dredd Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Mega Drive	50
Jumping Flash	PlayStation	54, 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Strike	Super Nintendo	55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Kid Klown	Super Nintendo	62
Killer Instinct	Game Boy	54
Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51,
Krazy Ivan	PlayStation	59, 63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53 52
Lion King,The	Game Boy Saturn	63
Loaded Loaded	PlayStation	54, 60
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Magic Carpet	PlayStation	59. 62
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51, 58
Maximun Carnage	Super Nintendo	51
MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53
Mega Bomberman	Saturn	53
Megaman 7	Super Nintendo	54, 55
Megaman X3	Super Nintendo	60
		- 4

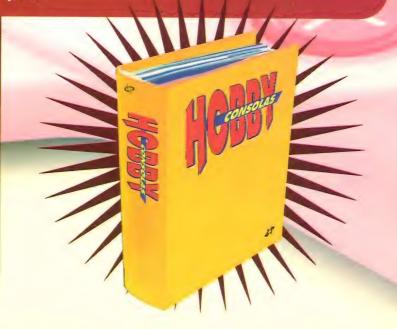
el año pasado.		
100	2	
Juego		HC núm.
Metal Head	Mega Drive 32X	
Micromachines'96	Mega Drive	56, 62
Mortal Kombat 3 Mortal Kombat 3	PlayStation Super Nintendo	53 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Myst	Saturn	53
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62 63
NBA in the Zone NBA Jam	PlayStation Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	PlayStation	61
NBA Live'96	Mega Drive	54 59
NBA Shootout Need for Speed,The	PlayStation PlayStation	61
NFL Gameday	PlayStation	57, 58
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
NHL Faceoff	PlayStation	62
NHL'96 Ninja Warriors	Super Nintendo Super Nintendo	54 52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Olympic Games	Mega Drive	61
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pagemaster, The	Super Nintendo Saturn	51 51, 53
Panzer Dragoon Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie Prehistorik Man	Super Nintendo Super Nintendo	52 54, 61
Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Radical Rex	Mega CD	51
Radical Rex	Mega Drive	51
Raiden Project	PlayStation Saturn	57 55
Rayman Rayman	PlayStation	51
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53, 55, 57,
61		The state of the s
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise 2	PlayStation	59, 60
Ristar	Game Gear Mega Drive	55 51
Ristar Robotica	Saturn	51, 53
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Seaquest	Super Nintendo	51
Sega Rally	Saturn	54, 55
Sega Rally Championship	Saturn	59

faíg7 Digital Pinball ESPNExtreme Sports
orn of hem e Par h Tos i a trucos
i c C ha o strucos y S So trucos 1 a Gunnos
fSuperman Digital Pinball ESPN Extreme Sports

Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60	Super Bomberman 3	Super Nintendo	54	Toughman Contest	Mega Drive	51, 52
Shadow Run	Mega Drive	50	Super Metroid	Super Nintendo		Toy Story	Mega Drive	55, 56, 58
Shellshock	Saturn	61, 62	Super Pana	Super Nintendo		Toy Story	Super Nintendo	
Shining Wisdom	Saturn	62	Super Punch Out	Super Nintendo		Triple Play'97	PlayStation	63
Shinobi	Saturn	53, 62	Super Return of the Jedi	Super Nintendo		Twisted Metal	PlayStation	53
Shinobi 3	Mega Drive	58	Super Skidmarks	Mega Drive	53	Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61
Shinobi Legions	Saturn	57	Syndicate	Super Nintendo		Urban Strike	Super Nintendo	
Shock Wave	3D0	51 .	Tekken	PlayStation	59	Vectorman	Mega Drive	55, 57, 63
Skeleton Krew	Mega Drive	51, 52	Tekken 2	PlayStation	60, 61	Viewpoint	PlayStation	56
Skeleton Warriors	Saturn	63	Tetris Attack	Super Nintendo		Virtug Cop	Saturn	55, 62
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61	Tetris Blast	Game Boy	60, 61	Virtua Fighter	Saturn	51, 02
Smash Tv	Super Nintendo	58	Theme Park	PlayStation	62	Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Snatcher	Mega CD	53	Theme Park	Saturn	51	Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52	Theme Park	Mega Drive	50	Virtua Fighter Remix	Saturn	51, 57
Space Harrier	Mega Drive 32X	50	Thunder Hawk 2	PlayStation	58	Warhawk	PlayStation	54
Star Trek	Super Nintendo		Thunder Hawk 2	Saturn	57	Wario Special	Game Boy	63
Starblade	3D0	51	Thunder Strike 2	Saturn	59	Warlock	Super Nintendo	
Starblade Alpha	PlayStation	63	Tintin en el Tibet	Mega Drive	58	Warlock	Mega Drive	56
Stimpy's Invention	Mega Drive	57	Tintin en el Tibet	Game Boy	56, 61	Wayne's World	Super Nintendo	
Story of Thor	Mega Drive	51	Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55	Weapon Lord	Super Nintendo	
Story of Thor 2	Saturn	63	Toshinden	PlayStation	55	Wild Woody	Mega CD	60
Street Fighter 2	PlayStation	53	Toshinden	Saturn	54	Williams Arcade's Greatest	PlayStation	62
Street Fighter 2	Saturn	53	Toshinden 2	PlayStation	54 57	Wipeout	PlayStation	57
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61	Toshinden Remix	Saturn	61	Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Street Fighter Alpha	Saturn	58, 62	Total Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59	Wolfenstein 3D	Super Nintendo	
Street Racer	Super Nintendo	51	Total NBA'96	PlayStation	59	Worms	PlayStation	61
							1	

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación





#### **SUPER NINTENDO**

Comentado en HC No: 10

Puntuación anterior: 90%

Nueva puntuación: 85%

Precio actual: 4.990 pts

# FZERO

09500

«Wipeout» de 16 bits







POWER

«F-Zero» perteneció a la primera hornada de juegos para Super Nintendo que aterrizó por estos lares. Su concepción es la de un iuego de carreras futuristas del estilo del actual «Wipeout» con el que comparte muchos de los elementos jugables, como los obstáculos en las pistas o la posibilidad de elegir entre varios vehículos. Obviamente su apartado gráfico no tiene nada que ver con el juego de Psygnosis que se puede ver en estos momentos en las 32 bits. Los escenarios de «F Zero» son simples y algo vacíos, e incluso las propias pistas están demasiado "limpias" y los obstáculos sólo aparecen muy de vez en cuando.

Esta simpleza gráfica, -comprensible para la fecha en la que fue programado el juego-, va, sin embargo, en favor de ofrecer una gran sensación de velocidad y una jugabilidad fuera de toda



El paso del tiempo ha dejado a «FZero» con una apariencia bastante simplona. Sin embargo, no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad.

El amplio número de

duda. Además cuenta con 15 circuitos, cuatro categorías y tres niveles de dificultad, demostrando así sus ganas de resultar duradero. Si hubiera que ponerle una pega en cuanto a sus posibilidades de diversión sería la de no permitir dos jugadores simultáneos. Nada importante si tenemos en cuenta sus otras virtudes y el ser uno de los pocos juegos de velocidad existentes para Super Nintendo.



número de circuitos disponible (15) y las cuatro modalidades de juego, le otorgan a este simulador de velocidad una larga vida.

#### — TRUCOS

#### Para que os resulte todavía más difícil.

Cuando acabéis la "King League" en el nivel "Expert", id al nivel de dificultad y empezad a moverlo. Aparecerá un nuevo término llamado "Master" con el cual la dificultad se disparará más aún. Sólo para auténticos expertos.







# ROLO to the Comentado en HC No: 18 Puntuación anterior: 80% Nueva puntuación: 85% Precio actual: 2.995 pts RESCUE Ver plataformas llevo de color

Hace ya casi tres años que Electronic Arts puso a la venta este simpático plataformas protagonizado por un pequeño elefante en apuros. Ya entonces el juego resultó tan divertido como escaso de detalles gráficos, y los años no han conseguido mejorar este aspecto.

En «Rolo» no vais encontrar, por tanto, maravillas gráficas con escenarios detallados y repletos de elementos. Ni tampoco vais a disfrutar de unas animaciones extraordinarias, ni alucinaréis ante enormes y asombrosos sprites. Pero lo que sí vais a encontrar es un juego entrañable y sumamente entretenido de mecánica fácil v atractivo desarrollo.

«Rolo to the Rescue» resulta por tanto, un juego especialmente destinado a los jugones más

jóvenes, si bien los que se consideren más expertos tampoco podrán resistirse a la tentación de echarse una partidita de vez en cuando, sobre todo en plan "relax".

La idea del juego es muy sencilla: Rolo tiene que llegar a casa salvando a pequeños animalitos. Estos animalitos pondrán gustosos sus habilidades al servicio de Rolo realizando acciones imposibles para el elefante: el castor nada, el conejo salta más alto, la ardilla trepa, el topo cava... A su vez hay items que aumentan las habilidades de Rolo. permitiéndole volar, hacerse pequeñito o aspirar objetos con la trompa. La combinación de estas habilidades resultará imprescindible para superar las numerosas fases que conforman los cinco grandes mapas del juego.

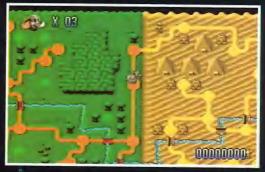




Lo sumamente interesante de su precio, su sencillez de manejo y la enorme simpatia que desprende este juego, le convierten en un cartucho muy recomendable para los usuarios de Mega Drive más jóvenes. Bueno, bonito y











### Menú de opciones:

Enciende la consola y pulsa diagonal arriba-izquierda junto a los botones A y C. Sin soltar nada pulsa Reset y mantén los botones presionados unos diez segundos. Ahora no hay más que pulsar B para que aparezca un menú de lo más interesante que nos permitirá, entre otras muchas cosas, tener todo el mapeado abierto, ser invencibles y contar con vidas infinitas.



# SUPER SOCCER

# Pioneros del fútbol

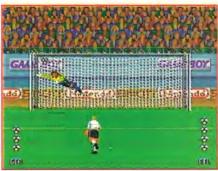


#### **SUPER NINTENDO**

- Puntuación anterior: 94%
- Nueva puntuación: 85%
- Precio actual: 4.990 pts











Una de las peculiaridades de este juego es el punto de vista desde el cual se siguen los partidos: desde detrás del jugador, y no lateralmente.

Este detalle, aunque parezca lo contrario, no afecta en absoluto a la jugabilidad, que es muy elevada. El fútbol debutó en SN la mano de este juego de Human.

El Cerebro de la Bestia andaba aún en pañales por aquel olímpico año 92, pero gracias a títulos como éste empezó a vislumbrarse un futuro muy prometedor para los deportistas consoleros.

Sirva como ejemplo el 94% otorgado en su momento a «Super Soccer» y la dedicatoria de frases como "...es el mejor juego de fútbol para consola", leídas en estas mismas páginas.

Con sus 16 selecciones nacionales (aún nos preguntamos a qué se debe la ausencia de España), sus dos modos de juego (Exhibición y Torneo) y su curiosa vista posterior elevada, «Super Soccer» abrió el camino para posteriores seguidores del género.

Evidentemente ya no estamos en el 92, sino en el 97, (¿relacionáis este número con algún otro juego de fútbol?) y las cosas han cambiado mucho, pero también es cierto que, a pesar de sus limitaciones, este simulador ofrece una diversión muy elevada e inversamente proporcional a su reducido precio, lo cual le convierte en una opción muy a tener en cuenta.

En resumen, no cabe duda de que actualmente existen juegos de fútbol mejores, pero si vuestra economía no os permite hacer los fichajes del Madrid o el Barça, con este simulador haréis un papel más que digno.

#### - TRUCOS

#### Para marcar goles más fácilmente.

Entra en el área pequeña por las líneas laterales y cuando salga el portero crúzasela. Esta jugada no falla.

### Para jugar un partido contra los árbitros.

Escoge el modo exhibición y elige la opción "1pl vs 2pl". Selecciona equipo con el primer pad y con el pad 2 pulsa Start, select y el botón B al mismo tiempo.

Podrás jugar un partido realmente sorprendente.

## Para elegir equipo especial.

Para elegir el equipo especial de Nintendo debéis ir a la pantalla de selección de equipos y presionar Start y B en el segundo pad. En ese momento podréis escoger a esta súper escuadra.

#### Para colocarle tarjetas al rival.

Cuando un jugador comete una falta, presiona los botones L y R al mismo tiempo. Esto hará que el jugador del equipo contrario reciba una tarjeta roja directa.

# DISNEY Collection

Como el ratón y el pato

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC Nº: 5 y 8
- Puntuación anterior: 94 y 95
- Nueva puntuación: 97%
- Precio actual: 4.990 pts

Bajo el atractivo título de «Disney Collection», Sega ha puesto a la venta un cartucho que guarda en su interior dos de los primeros juegos de Disney para Mega Drive.

El reparto ha sido equitativo para las dos míticas estrellas de la factoría de los sueños, Mickey y Donald, quienes protagonizan un juego cada uno, «Castle of Illusion» y «QuackShot» respectivamente.

Ambos juegos son del tipo plataformas y buscan agradar al jugador mediante el colorido y la simpatía de sus gráficos. Luego, a la hora de jugar, no presentan apenas complicaciones y resultan muy sencillos de controlar, lo cual les convierte en un producto ideal para los "peques".

Mickey y Donald se mueven con bastante soltura (no tanta como en «Mickey Mania» o «Maui Mallard»), pegan sus saltos con agilidad, acaban con enemigos de aspecto poco terrorífico y abusan de su simpatía natural, configurando un "pacK' de lo más atractivo y que, por lo asequible de su precio, se convierte en un regalo ideal para quienes se inician en este mundillo.







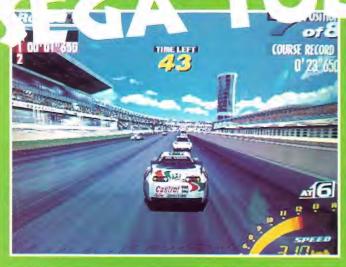
Este título resultó en su dia un lujo gráfico. Ahora ha perdido su capacidad de sorprender, pero continúa siendo un título muy vistoso y colorista.







# NOVEDAD EN EIPAÑA TOURTRE GAR





# VUELVE A TODA VELOCIDAD

Hace un par de meses os hablamos de este juego que fue presentado en el **FER -Interazar 96.** Pues bien, esta impresionante recreativa ya está "rodando" por algunos salones españoles.

Su creador no es otro que Tesuya Mizuguchi, ex-líder del departamento AM#3 de Sega («Sega Rally», «Manx TT»...) y responsable ahora del nuevo departamento conocido como AM Anex. «Sega Touring Car» es precisamente el primer trabajo de este nuevo equipo, quienes aterrizan en una versión mejorada del incombustible Model 2. En él nos encontramos con una sorprendente competición de turismos que presenta una calidad gráfica similar a la que vimos en «Sega Rally», es decir, impresionante.

Sin embargo, y al contrario de lo que ocurría en aquel juego, aquí sí es importante el aspecto competitivo, y tanto si participa un solo jugador, como si lo hacen cuatro simultáneamente, las grandes carreras son una de las grandes bazas de esta recreativa.

Lo que sí se ha mantenido ha sido el mismo estilo de conducción real, en el cual cuesta mover a los vehículos, -que dan la sensación de pesar una tonelada-, y el objetivo en la modalidad para un sólo jugador consiste en ir superando los distintos circuitos antes de que se cumplan los tiempos de paso. Por supuesto, no falta la posibilidad de configurar algunos elementos del juego, pudiendo optar entre cuatro perspectivas diferentes y cambio manual o automático.

Un excelente arcade de coches que hará las delicias de los más afamados seguidores de este género.







# NOTICIAS

# FIEBRE ARCADE SE INSTALA EN EL NORESTE DE MADRID

New Park inaugurado en las afueras de Madrid ha sido cuidada al máximo, Alli podremos ver hasta Ferrari F-40.



Madrid sigue siendo un paraíso para los grandes salones de entretenimiento. Desde hace poco tiempo la cadena New Park ha puesto en funcionamiento una nueva sala situada en el centro comercial Parque Corredor, muy cerca de la localidad de Torrejón de Ardoz. Se trata de otro gran centro de entretenimiento familiar, -como les gusta llamarlo a sus responsables-, en el que podréis hallar las últimas novedades del sector: «Sega Touring Car», «Manx TT», «Alpine Surfer» o «Propcycle». Este salón cuenta además con dos de las atracciones más grandes y espectaculares que se pueden encontrar en Europa: «Virtua Formula», el modelo más salvaje del juego «Virtua Racing», con cuatro réplicas de prototipos de Fórmula 1, y «Cyber Dome», una enorme nave especial en la que ocho jugadores pueden disfrutar de una sensacional experiencia de "cine dinámico", con pantalla gigante y espectaculares cañones móviles.

Todo un reclamo para el gran público, al que se le une una sorprendente

decoración, con un modelo real de un Ferrari F-40 incluido. Un lugar ideal para pasar una tarde con los amigos.

interesantes es este «Cyber Dome», en el cual los pantalla gigante.



# NOVEDAD EN ESPAÑA NOVEDAD EN ESPAÑA LE SUR FER ALPINE SUR FER

# AHORA ESQUIAMOS CON TABLA

Tras el inapelable éxito de **«Alpine Racer»**, **Namco** vuele a la carga con una variante de aquel divertido juego. Se trata de otra máquina de deportes invernales, sólo que en esta ocasión se han sustituido los clásicos esquís por una tabla de "snowboard", una modalidad cada vez más popular entre los amantes de la nieve.

Como podéis ver, el diseño de **«Alpine Surfer»** es muy similar al de **«Alpine Racer»**, con la única diferencia de que el lugar que ocupaban los dos soportes que hacían las veces de tablas de esquí lo ocupa ahora otro soporte idéntico a una tabla de "snowboard". Eso sí, para facilitar las cosas, **Namco** ha colocado dos barras laterales a las que el jugador puede agarrarse

para mantener el equilibrio. De este modo, y subido en la tabla, el jugador deberá utilizar sus piernas para realizar los giros, esquivar los obstáculos y realizar todo tipo de piruetas. Todos sus movimientos serán reflejados simultáneamente en la pantalla, gracias al poderoso System 22 de Namco, capaz de mover míles de polígonos por segundo dentro de la enorme pantalla de 50 pulgadas.

El juego cuenta con dos perspectivas a elegir, una subjetiva que simula el campo visual del esquiador, y otra en tercera persona, que muestra su figura vista desde atrás. Se pude elegir entre dos modos de juego, el descenso libre, y el slalom. En ambos existe un límite de tiempo y dos niveles de dificultad.

Ya tenéis otra oportunidad de disfrutar de la nieve sin tener que helaros de frío.





namco







# NOVEDAD EN ESPAÑA

# PROPCYCLE LAS BICICLETAS VOLADORAS

Desde luego **Namco** se está convirtiendo en un auténtico dechado de innovación y originalidad. En esta ocasión ha roto todos los moldes con un curioso simulador de vuelo, a mitad de camino entre una bicicleta y un ala delta.

Como podéis ver en la fotografía de la máquina, el mueble cuenta con una especie de bicicleta estática, que en la pantalla se convierte en un aparato de vuelo sin motor, al estilo de un ala delta o un parapente.

El objetivo es recorrer majestuosos paisajes tratando de explotar el mayor número de globos posibles, que a la postre se convertirán en puntos en nuestro marcador. Desde la bicicleta, el jugador debe pedalear para mantener el planeador en el aire y regular la velocidad del vuelo, y al mismo tiempo mover el manillar en cualquier dirección para dirigirse a un lado o a otro, o controlar la altura sobre la tierra.

Este desarrollo, que en principio puede parecer algo simple, se transforma en una experiencia alucinante al comprobar que **Namco** ha conseguido plasmar una sensación de vuelo casi real, derivada de unos movimientos ultra suaves, que también pueden acelerarse en un vuelo en picado o al atravesar un túnel. Las impresionantes imágenes poligonales que ofrece el juego terminan de completar lo que sin duda es un excelente juego. En los salones **New Park** podréis disfrutar de

este viaje aéreo, que desde aquí os recomendamos plenamente convencidos de que os va a encantar.





¿Una bicicleta que vuela? Pues sí. Esto es ni más ni menos lo que nos ofrece Namco en este «Propcycle». Y lo más gracioso de todo es que nuestro objetivo consistirá en pinchar los globos que vayan por el aire... Una propuesta realmente curiosa.





# Navid:eños



Ahora que estamos en plenas fechas navideñas, todos
estamos pensando en nuestros regalos de Reyes.
En este Otaku Manga os presentamos y recordamos
En este Otaku Manga os presentamos y recordamos
algunos artículos que seguramente os resultarán de interés
algunos artículos que seguramente os resultarán de interés
y entre los que, sin duda, encontraréis ideas para
y entre los que, sin duda, encontraréis ideas para
y entre los que, sin duda, encontraréis ideas para
otakus.

## FIGURAS "DRAGON BALL"

Son las que pueblan mayoritariamente las tiendas de manga por tener un público tan amplio como devorador de cualquier producto de esta serie. Actualmente hay 5 tipos importantes de figuras:

**SUPER BATTLE COLLECTION:** Son las figuras más veteranas de Dragon Ball, por lo que seguramente muchos de vosotros ya las conoceréis. Tienen un acabado bastante bueno y hasta ahora han llegado 18 modelos, entre ellos Gokuh Super Guerrero, Piccolo, Vejeeta Super Guerrero, Songoban Super Guerrero, Great Salyaman... El precio de estas figuras ronda las 2.400 ptas.

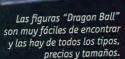
SUPER GUERREROS ARTICULADOS AB: Estos llevan medio año en la calle y ya tienen 21 modelos. El acabado es aceptable, pero la pintura a veces no está dada muy acertadamente. Podemos encontrar personajes como Songoban Super Guerrero, Songoten, Tranks, Janenba, Songokuh Super Saiya 3, Gotrenks Super Saiya 3, Tapion, Majin Boo, Hirudegan... Valen alrededor de 1.975 ptas.

SUPER GUERREROS GIGANTES AB: Son realmente grandes, -miden mas o menos 40 cm.-, y están bastante bien hechos, aunque hay que reconocer que un par de ellos no están muy proporcionados. Sólo hay 8 distintos (Songokuh Super Guerrero, Songokuh Super Guerrero 3, Janenba, Songoten, Boo, Great Saiya-Woman, Tapion) y están a un precio aproximado a las 4.900 ptas.

COFRET SUPER GUERREROS AB: Son paquetes que contienen 6 figuras de distintos tamaños

(rondan los 3 y 5 cms.) sobre los personajes mas variopintos de Dragon Ball. Podemos encontrar a Songokuh en 15 posturas distintas, a Bu en todas sus formas, a todos los buenos y malos de las películas e incluso a tipos que salían esporádicamente en algún episodio de TV. Hay alrededor de 30 paquetes con 6 muñecos cada uno. El precio de estos "cofret" es de unas 2.300 ptas.

**BANDAI MINI ACTION FIGURE:** Tengo conocimiento de 4 figuras (aunque supongo que debe haber más), que corresponden a Songokuh, Songokuh Super Guerrero 3, Songohan y Songohan Super Guerrero. Miden 9,5 cms. y se pueden encontrar a un precio que ronde las 1.500 ptas.





COFFRET

#### LIBROS DE ILUSTRACIONES

Este tipo de libros va ganando adeptos día a día y podemos encontrar algunos realmente alucinantes. Aquí tenéis algunos ejemplos.

CAPCOM ILLUSTRATIONS: Es el libro de ilustraciones sobre videojuegos más buscado por los otakus jugones. Sus páginas repletas de imágenes espectaculares basadas en los éxitos de Capcom le convierten -posiblemente-, en el mejor libro del género. Su precio es bastante asequible (unas 2.975 ptas.), por lo cual estamos ante un producto de lo más tentador.

Os advierto que, además, parece que hay rondando por ahí un nuevo libro de ilustraciones de Capcom que...







SNK ILLUSTRATIONS: Es la "respuesta" de SNK al libro de Capcom. Tiene la misma cantidad de páginas y la misma calidad en las ilustraciones.

Desde "Fatal Fury" a "The King of Fighters'96", pasando por 'Ikari Warriors" y "Psycho Soldiers", todos los juegos importantes de SNK enseñan su careto por estas buscadas paginas. Lo cierto es que, al contrario que pasa con Capcom, SNK tiene ilustraciones para llenar 10 libros como éste.

Su precio actual es igual que el de Capcom, unas 2.975 ptas.
¡Animo, que cada vez lo tienen más tiendas!

DRAGON BALL "ILUSTRACIONES COMPLETAS": Este libro no debe faltar en las estanterías del buen otaku. Tiene un total de 265 ilustraciones de Toriyama sobre el mundo de "Dragon Ball" dibujadas entre 1985 y 1995. Diez años recorridos por imágenes que atraviesan las etapas de la vida de Son Gokuh desde que sobrevolaba los cielos a lomos de la nube Klinton hasta que destruye al demonio Boo.

Lo mejor del libro es que ha sido editado en España, con lo que los comentarios y textos que aparecen junto a las ilustraciones están en castellano. Imaginad la importancia de este tomo que ha sido editado simultáneamente en Francia. ¿Su precio? 2.495 ptas. de nada. ¿Los responsables? Planeta-deAgostini.







STREET FIGHTER II V. THIS IS ANIMATION SPECIAL: Este libro lo conseguimos hace ya unos meses y se trata de una recopilación de imágenes de la serie de televisión que comentamos en este mismo Otaku Manga. Tiene 47 páginas a color y 47 en blanco y negro (bocetos de la serie y del videojuego "Super Street Fighter 11 Turbo"). En el anterior número os comentamos la puesta a la venta de la banda sonora de la serie de televisión. Otra buena compra de Navidad. El precio de este libro de ilustraciones ronda las 2.000 ptas. y os diré que fue editado por Shogakukan a finales del año pasado.



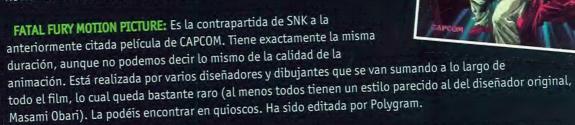
## PELÍCULAS DE ANIME

Algunos de estos títulos ya los conocéis, pero por su transcendencia e importancia dentro del mundo de los videojuegos os recordamos su existencia. Aquí tenéis una selección de los que, a mi parecer, son los mejores Animes disponibles en el mercado:



STREET FIGHTER II MOVIE: Esta es sin duda la mejor película de animación relacionada con un videojuego. Tiene una animación genial que, apoyada por un guión acertado y unos decorados impresionantes, hacen de sus 100 minutos de duración una experiencia irrepetible. Sólo hay que achacarle el hecho de que la versión española no tenga la banda sonora japonesa, sino la que le "injertaron" los americanos cuando cayó en sus manos. Si hay suerte, incluso podéis encontrar la película en oferta por algunos grandes almacenes. De verdad, no la dejéis pasar. Editada por Manga Video.

STREET FIGHTER II V LA SERIE: Se trata de la versión televisiva de Street Fighter II. En Japón no tuvo un excesivo éxito, pero he de reconocer que al verla doblada al español me ha gustado bastante. Si hay algo realmente raro en la serie es el diseño de los personajes. Cada luchador ha sido modificado en algo (vestimenta, peinado, historia personal...), pero eso no ha logrado más que fortalecer el guión (de otra forma no estaremos viendo más que la película estirada a limites insoportables y sería bastante peor). Salió en Noviembre a la venta gracias a Manga Video.



THE ART OF FIGHTING: Este film, realizado en Japón únicamente para lanzamiento televisivo, está basado en la primera entrega de la saga de SNK, aunque al igual que Street Fighter II V, tiene muchos cambios.

La animación es bastante regular, el diseño raro y el guión le hacen dudar a uno si está viendo una película de Art of Fighting o un episodio televisivo de Lupin (ya veréis las persecuciones, ya ...). Se la recomiendo a los fans de SNK. Editada por Manga Video en Noviembre.



TOTA ANIMATION

SAMURAI SHODOWN: Este lanzamiento ha sido totalmente inesperado. Nos encontramos en pleno bombardeo de películas basadas en juegos de lucha y parece ser que hasta no haberlas editado todas, la gente de Manga Video no va a parar. La animación está bastante bien, el guión es raro pero bueno, y la calidad en general es muy aceptable. Un tanto más a favor de Manga Video que acaba de lanzarla para estas fechas navideñas.

SAILOR MOON R, LA PELICULA: Aunque no pertenece a ningún videojuego, esta película hemos de comentarla por su gran interés para el otaku. La animación al ser un film es mucho mejor que en la serie de TV, y el guión no es tan soso. Es el regalo idóneo para vuestra hermanita (y la excusa perfecta para tenerla en casa sin que tus padres te miren con cara rara). Ha salido ahora en Navidad a tavés de Manga Video.

Y hasta aquí el Otaku Manga de este mes, dedicado íntegramente a posibles regalos navideños a gusto del otaku jugón ¡Felices regalos!

> Shinnen Omedet!! Gran Maestro de las Artes Parciales

# concurs<sub>o</sub>







## Vive loda la emoción del snowboard en tu PlayStation con «CoolBoarders»

Consigue uno de los 20 juegos que sorteamos o un equipo completo de Killer Loop compuesto de bolas, fijaciones y labla.





Te lo hemos puesto muy fácil: ¿sabrías decimos cuál de estas tres pantallas de «CoolBoarders» ha sido trucada?



# sorteamos 20 Juegos

1 Equipo Killer Loo



#### del concurso COOL BOARDERS

- 1. Podrá r en el concurso todos los le a revista HOBBY CONSOLAS, a envien el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista subby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indica en una esquina del sobre: "CONCURSO COOL BOARDER".
- 2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA, que ganará un equipo completo Killer Loop (tabla, fijaciones y botas). Posteriormente se extraerán VEINTE cartas cuyos remitentes recibirán cada uno un cartucho de Cool Boarder para consola PlayStation, FI premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 31 de enero de 1997.
- 4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los ombres de los ganadores se publicaen el número de marzo de la revis-Hobby Consolas.
- 5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

Tabla Killer Loop FS Una lab áctica y cómoda. Su revestimiento de doble densidad transmite una gran estabilidad y a través de su c<del>a</del>pa interior de goma se consigue mejorar la flexión longiludinal y las oscilaciones. Bota Strider Top Una bota con las mejores prestaciones en cuanto a flexibilidad, confort, calor y duración

Fijaciones Leech Bindings Ligeras, súper cómodas y adaptables a todas las situaciones a través de sus múltiples reguladores

Nombre .	Apellidos
Dirección .	
Localidad	

La pantalla falsa es la letra







Aquí tenéis algunas de las opiniones que nos han llegado sobre el tema que propusimos el mes pasado: ¿Qué os ha parecido el vídeo de N64? Como veis, en esta ocasión las respuestas son bastante unánimes. Tan sólo una aclaración: nosotros no hicimos el vídeo, lo hizo Nintendo España. Así pues, los alagos o las críticas deben ir destinados a ellos, no a Hobby Consolas. Al César, lo que es del César.

# Nicolás Raez de la Cruz (Valencia).

"...lo que he visto en el vídeo, no me ha impresionado tanto como yo me esperaba y espero que jugando con la N64 cara a consola, sea otra cosa más definitiva. Yo más o menos me esperaba que fue-

ra así, porque yo tengo una Saturn y una PlayStation y calculaba que con 64 bits tendría todo lo que le faltaba a las de 32 bits: menos pixelación, 3 dimensiones reales de verdad, y más suavidad en los polígonos con texturas, o sea, mucha más calidad por ser de 64 bits, pero las consolas de 32 bits tampoco se van mucho, porque todo eso lo compensan con maravillosas conversiones de recreativas, buenos juegos de coches y buenos periféricos".

HOLA , & QUE TAL ? , ME LLAMO NICO Y MI RESPUESTA ES ESTA QUE TAL EL VÍDEO DE NGY ? , PUES ME HA PARECIDO PARECIDO BIEV, BARUE ASÍ EVEDO JUZGAR A LA NEY UN SO 7, Y DIGO UN SO 7, PORQUE, LO QUE HE VISTO BN EL VIDEO, NO ME HA IMPRESIONADO TANTO COMO YO' ME ESPERADA Y ESPERO QUE JUGANDO CON LA NEY CARA A CONSOLA. SEA OTRA COSA MÁS PODPINITIVA. 76 MAS O MENOS ME ESPERADA QUE FRERA ASÍ, FOR QUE YO'TENGO UNA SATURN Y UMA FRAY STATION Y CALCULADA QUE CON 64 0:TS TEMPAÍA TOPO LO DUE LE FALTADA A CAS DE 32 DITS , MENDS PIXEALIZACIÓN , 3 DIMENSIONES PREALES DE VERTODO Y MÁS SUAIDIDAD EN LOS POLICIONOS CON TEXTURAS, O SEA, MUCHA MAS CALIGNO PAR SER GH BITL , PERO LAS EDISOLAS DE 32 OHS TAMBOCO JE VAN MUCHO, POR QUE TODO ESO, LO COMPENSAN CON MARALLICAS CONVERSIONES DE RECREATIVAS, DUENOS TUEGOS DE COCHES Y BUENOS PERIFÉRICOS.

POR LO QUE HE VISTO EN EL VÍDED TÓ CREO QUE NGA PUEDE DESARROLLAR METORES TUEGOS QUE ME IMPRESIONEN DE VERGAD, POR QUE, PERSONNUMENTE TO TENÍA PENSARO COMPRARME CA NEW CLANDO SE VENOTENA OFICIPLYENTE EN ESPAÑA PERO, POR LO QUE HE VISTO EN EL VÍDEO, ANTES DE COMPRAR LA NGY, PRIMERO QUIERO logar Jugar con la comeca y luego, si se adapta a mis gustos YA PENSARÉ SÍ GMORAR LA CONSOLA Ó ESPENAR A VER COMO JOLUCIONA CON EL TIEMPO, MIENTRAS VOY SOIDRADO CON LA C ONSOLAS QUE TENGO ... TIEMPO AL TIEMPO.

> UN SALUDO A LOS CECTORES DE "НОВОУ СОИЗСЕДЬ" У БОРЯЕ ТОВО А "НОВОУ

Repuths oh)... et when one has impresented for graffice de Narroti son impresentes, esa sousción de transcionational manches... bastate. I

green comities to fusionally investment in the production of the p

la sensución de... altron, case to de vortigo - la imper una impresionates

En structure of the although agil to the virilige of the (magic text) interpretable of a Children agil to a contract of a Children agil to a contract of a Children agil to a contract of agil to the Children agil to a contract of agil to a con

of thris kint or super Calego que par uni parte modite la lambia consequido). Le che culto jugadores será de la argen ( y oucina te un se trans que con

Kinger adaptador. . ). Las otras fiegos sigure la unisma linea de

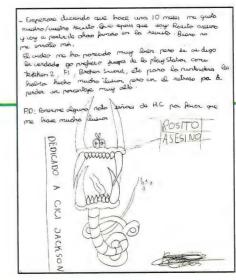


#### Diego Cervera Gómez (Valencia).

"Pues mira, yo no confiaba en N64 por los escasos juegos que tiene. Pero después de ver la cinta, he cambiado de opinión radicalmente. Lo malo es que tengo que esperar a Marzo, y como a mi sólo me regalan consolas para Navidad, me tendría que esperar otro año, y no puedo aquantar otro año con mi Mega Drive. Desgraciadamente, voy a tener que comprarme una PlayStation estas Navidades, aunque bien pensado, no está nada mal una PlayStation."

#### Rosito Asesino (Madrid).

"El vídeo me ha parecido muy bien, pero si os digo la verdad yo prefiero juegos de la PlayStation como Tekken 2, F-1, Broken Sword, etc, A los nintenderos les habrá hecho mucha ilusión pero con el retraso va a perder un porcentaje muy alto".



#### Ice Cube (Tarragona).

complex of unit in the control of the state of unit in the control of the control

n employ a notionar la newistage can cano

as was now do in

1 in securing to inversely to ut mily para

1 in securing to inversely to ut mily para

2 constitution (to so in a mily para)

corne over

The un deliver argular relate anomatement of markets anomatement of markets of the continue and the latter of the la

poyo con estas con technology to many technology technolo

o nos mendes o mendes vaicado de mendes mandados postes de mendes de mendes

section for eigeth) wer (dond me district

15 Maginos compete 4 compete to compete 4

Say The Tex ris volver a

Desde el par la vista maleis ción de meurs

como yo ha

Indecer que

w for hay!

or menos. lengo

- synds s of posts eran

de temo: en la revista

do! No se

to the fire of

ares 4 00

d group de la revoya

Le 1 50 miner

e renorme la

o sea, toolas has accepted

a juliar . es que me alegro de son 50 meso de

. . are how side 50 maps de

ición de angu

"Oh!...el vídeo me ha impresionado, los gráficos de Mario 64 son impresionantes, esa sensación de tridimensionalidad, muchos!...bastantes! joder cuántos! movimientos del protagonista ... (lo que no destaca son los fondos...pero, es el primer juego).

Yo había decidido comprarme la Saturn pero...joder!!!! viendo estos gráficos flipas por un tubo!!! N64 y Nintendo tienen a un nuevo comprador."

Yo hada'n deciding compranse Con Satura pero... gadar 111 visado ostos qualitas flipas per un dissort... Nog y historia disson ca un merco comp char Sis la major ravista del mondo ( qui polata que say ... ) la compri deside of will along one according country of programs con Pas guegos de Por Magnetina > Super Nas. . Surj !!! . . .

se pero prefero que se aumente en morar ;

se pero prefero que se aumente el precior pero unos estates mon amplim folomás Nuevo) ;

lo estate handrelo bien .

Most colegas de Hobby Consolas, primero quiero felicitaros a vosotros de estado hamano.

Most colegas de Hobby Consolas, primero quiero felicitaros a vosotros estados hamanos de estados hamanos de estados hamanos de estados de video de la NINTENDO 64. Sencillamente el mejor video que habeia regalado.

Bueno, el video ma aparecieron las primeras informaciones mente el mejor video que habeia regalado.

To hace sucho tiempo cuando aparecieron las primeras informaciones modor el nievo soporte de Mintendo llasados Primeras informaciones alucinaba, pensaba que cuando saliese a la venta tenfa que ser mía, su monte de la composição de la cartuchos má ánimo decrecio, y para colmo los dichosos retrasos, para de lo que la substancia de la venta de la cartuchos má ánimo decrecio, y para colmo los dichosos retrasos.

Pendo de la que de la Mintendo la pena, y eso que yo soy un "NINTENDERO" y a la gota que colmo el vaso, ya no tenfa da tantas esperante retrasaba continuemente no merecia la pena, y eso que yo soy un "NINTENDERO" y a hace unos cuantos meses me hice con una Phaystation, con la que ango com estados es paracesia vosetros con un video de NINTENDO de 10 pongo y viendo esa inapense, see juego me impacto, parecian dibujos animados, con video de no contra de eso mía esquemas cambiaron totalmente y pense esa consola tiene que ser mía.

NINTENDO de se una gran consola, el video esa cancia de eso mía esquemas cambiaron totalmente y pense esa consola tiene que ser mía.

NINTENDO de se una gran consola, el video esa cancia de eso mía esquemas cambiaron totalmente y pense esa consola tiene que ser mía.

NINTENDO de se una gran consola, el video esa cancia de eso mía esquemas cambiaron totalmente y pense esa consola tiene que ser mía.

NINTENDO de se una gran consola, el video esa consola esta de con mía esquemas cambiaron totalmente y pense esa consola tiene que ser mía.

NINTENDO de se una gran consola, el video de NINTENDO de se una gran consola, el video esa cancia de video de la nintendo la sellad de NINTENDO de se una g

#### Buzz Lightyear (Desde el cuarto de Andy).

"Sencillamente, el mejor vídeo que habéis regalado. Ya hace unos cuantos meses me hice con una PlayStation, con la que alucino, pero aparecéis vosotros con un vídeo de Nintendo 64, lo pongo y cuando salen las imágenes de Super Mario 64, "flipé", me quedé absorto viendo esas imágenes, ese juego me impactó, parecían dibujos animados, ese vídeo me lo he visto ya cantidad de veces, después de eso mis esquemas cambiaron totalmente y pensé: esa consola tiene que ser mía."

#### The Boss: Pichuminos (Madrid).

"Una maravilla...y aunque parezca mentira nos habéis acabado de solucionar unas cuantas dudillas sobre esa consola de la nueva generación que algunos (yo incluido) nos pensamos comprar. Pero eso no es todo sino que en Mario 64 decís un par de truquillos (el cuadro, dónde está Yoshi, etc...) y poder ver en realidad la velocidad, los movimientos de los gráficos, el scroll, los pixel (no tengo ni idea de qué estoy diciendo, pero bueno). '

Ove que nos ha partirilo el video. Una avcentica maravilla, puesto que en ese fantastico video prelimas observar la menavilla de la menaultrasuper Nintenso 64 y sus geniales y divertibles juegos, y angre pringer mentine not below acolated to solucionar unas audillas sobre es constitue de la nueva generación que upo ese no es papo si no que en Mane 64 was an for an traquille (al coodio, about ostal yest, ato. ) y power ter en realisad la velocitat, los movimientos do las graficas, el Scroll les pirel (no tengo ni idea de que estay deciendo, pero buend.

Resummendate mucho as all video que habets hecho (supera) MAIDE y of que meior podries haber

#### Cristóbal "The Fly" Martín (La Coruña).

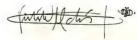
"A mí me ha convencido. Así de claro. Después de verlo he decidido esperar un poco más antes de adentrarme en la "nueva generación", ya que si he esperado

todo este tiempo desde la aparición de Saturn y PSX, ¿qué más me da unos meses más? Una vez salga N64 y se sepa un poco más sobre su futuro será el momento de hacer una comparación en toda regla entre la "tres mosqueteras" y decidirse por una de ellas...Lo cierto es que sí, la N64 me ha encandilado, pero no me ha subido la fiebre como en su día hizo la SN".

A mi me ha convencido. Así de ciaro. Después de verto he decidido esperar un pogo más anti-A mit not accessment, and early the second of the second objects of pooling and a constraint of the second objects of the second obj oqueteras" y decidirse por una de elias.

a impressión que me ha causado el video es parecida a la que experimenté cuando vi el prim un regalásteis de la EN (ce leo deede el nº 1). Por aquel estencies yo tenía una M.S. y mi ve-dro de entibe fardabe con su M.D. y el John Madden. Los reportajes de los nºs previos ya me abian dejado impresionado acerca de la Super, pero fue cuando vi los juegos en movimiento cuando escució su cenido y cuando i su de que la intermisión gráfico en el viceo, cuando ma subió si rebrir cida días después hebia vendido la Master y al primer día de Junio de 1992 ma guataba 2000 ducas en mi actual consola. Cran parte de la culpa la turo el fantástico vi-deo de presentación en sociedad que regulatable.

Con este video la cosa fue algo diferente, quizá porque Marzo aún queda un poco leios, quiza con estrato nuo a cosa se espo universir, que a porque mazo sun questa un poco ejos, quando porque en 12 bits es han visto cosas realmente alucinantes y la dificultad para sorpreducios porque su futuro se desveia MUY ientamente, no lo sé. Lo ciento es que el la MM en poco espora de la companio del la companio de la companio del la companio de la companio del la compan



Cristobal "THE FLY" Martin FERROL (La Ceruña)

# Ernesto Carlos Hurtado (Málaga).

"Todo se resume en una sola palabra: Increíble. Este vídeo no sólo nos ha sorprendido a todos sino que demuestra la gran capacidad técnica que posee esta gran consola; y eso que según Shigeru Miyamoto, sólo se ha aprovechado el 60% de la máquina de Nintendo. Pero no todo son flores.... Nos ponéis los dientes largos. Todavía nosotros no podemos jugar con esos juegos, y vosotros ya lo habéis hecho...

Después de esperar casi o más de 2 años (ya he perdido la cuenta) estas imágenes nos han venido como anillo al dedo. Me explico.

Desde el ya pasado "Proyet Resllity" hasta "Ultra 64" todo ha sido una lluvia de fechas, datos técnicos y nombres rimbombantes que, la verdad, nos sonaba todo a chino.

nos sonaba todo a chino. Después vino el nombre de "Mintendo 64" y la cosa tomaba forma. Ya empezaban a aparecer inágenes de algunos juegos. Pero, ahora, a semos de 4 amasas 6.3, no...6: esta video no solo mos ha sorprendido a todos sino que demuestra la gran capacidad técnica que posee esta gran conocia; y esa que, según el propio Shigeru Miyamoto, solo se ha aprobechado el 60% de la máquina de Nintendo.

Pero no todo son flores, también este vídeo tiene una grandísima pega: Yo tengo una Game Boy, una Super Nintendo, y espero, una Nintendo 64; y muy sinceramente, y creo que habio por unos pocos:

NOS PONEIS LOS DIENTES LARGOS

Lo que quiero decir es que todo es muy bonito, increible, jugable, esperado, genial, alucinante, ...... Pero todavía nosotros no podemos jugar con esos jugos, y vosotros ya lo habeis hecho. Os tengo envidía; pero una envidía sans, porque sé que esto lo habéis hecho con muy buenas intenciones. Por eso: MUCHISIMAS GRACIAS.

#### entorno 3D, fantástico, la sensación de realidad es total, y no creo que haya nadie capaz de decir que se notan demasiado los poligonos. Y lo mejor es que tiene algode lo que los vistosisimos juegos de SATURN y PSX carecen, la DIVERSIÓN. En una palabra: FANTÁSTICO. Pero no todo acaba aquí, porque el WAVE RACE 64 es simplemente IMPRESIONANTE. Es original, divertido, rápido, y que decir de los gráficos y el sonido. También me llevé una grata sorpresa al comprobar que el MARIO KART es el de siempre, rápido, divertido, bonito...

Una auténtica GOZADA. El MARIO 64 se sale de lo visto hasta ahora en

olas de 32 bits. Las animaciones del orondo fontanero son geniales, el

Como veis, todo son elogios para la última maravilla de NINTENDO. emente, no creo que nada ni nadie sea capaz de hacer sombra a la mejor máquina doméstica vista hasta el momento: NINTENDO 64.

#### Jorge Casanova (Zaragoza).

"Una auténtica gozada. El Mario 64 se sale de lo visto hasta ahora en consolas de 32 bit. Y lo mejor es que tiene algo que los vistosísimos juegos de Saturn y PSX carecen, la diversión. En una palabra: Fantástico. Simplemente, no creo que nada ni nadie sea capaz de hacer sombra a la mejor máquina doméstica vista hasta el momento: Nintendo 64.

#### Un lector asiduo (Madrid).

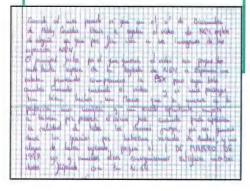
"Todos los vídeos que hacéis me parecen bastante malos, deberíais regalar más posters como hacíais antes en cambio ahora en el poster de Worldwide Soccer está bastante mal hecho porque son simplemente partes del juego pegadas. Bueno, más posters buenos y menos vídeos "cutres"."

Hola me gusta mucho vuestra revista ademas de de que es la mejor, es la mas amplia e informacion y sienpre haceis los mejores concursos

Todos los videos que haceis me parecen <u>bastante malos</u> deberiais regalar mas posters como haciais antes en cambio anora en el poster del worldwide soccer esta bastante ma hecho por que son simplemente partes de juego pegadas de Bueno, mas posters buenos y menos videos <u>"CUTRES"</u>.

#### J. María G.M.A. (Madrid).

"El principal factor por el que quería el vídeo era porque ante tanta espera de la llegada de N64 a España me estaba pensando en comprarme la PSX pero ya todo cambió. Cuando encendí el vídeo y vi unos paisajes tan bien hechos, un Mario que se mueve a la perfección, una música y un sonido aplastante empecé a babear por poseerla. El colmo fue cuando pude apreciar la calidad de los demás juegos, por eso quiero daros las gracias por haberme sacado de dudas, y me alegro de haber esperado".



Sun Revista Hobby Consplain 1 a desurme de deservator y relateous y lay e in disclamente an gunan ( y menodo y noro ) ;

Cuando ( y par promen ner a las salante respectivos) de prestaga , me carian la cuan on judge chamada vist IVA l'Elett ER sangue no legis monto vistado de la cuanda de la cola va vapara la cuanda la cuanda de la sala a la cola va vapara la Sala de la cuanda de la salamina son de vapar la Sala de la cuanda de la salamina son de vapar la caria la cuanda de la salamina son de sala caria la cuanda de la salamina son de caria la ca gunio ( & minute grane ) !! roice has pena wends to give hely . the wines yes you have no a thintenda gopina por to traver ton only a consola ton absence to many pengage of species. P.D. to prive put to ver solving the Fithe "Que's page of videa" a "Que'd partie MINTENDO QU'espales disculparties y or publiquely eath author Gracies.

# Jose Luis Fernández Corpa (Madrid).

"...Pero cuando vi ese vídeo...el péndulo se movió con más fuerza que nunca ¡Qué calidad, qué entornos 3-D tan perfectos, qué texturas, qué...! Y solamente digo a aquellas personas que estén dudando entre si comprarse una consola de nueva generación o una N64 ¡Qué se esperen! (Si quieren claro). Merece la pena viendo lo que hay.

Los únicos feos que hago son a Nintendo España por retrasar tanto esta consola tan alucinante, han "pringao" ип росо.

¿Qué me ha parecido el vídeo de NINTENDO 64?

Es el vídeo con las imágenes más espectaculares que jamás haya visto y veré.

He visto como son los juegos de Sega Saturn,los de Playstation... pero nunca había visto como eran los de Nintendo 64,y gracías a vosotros he podido comprobar y confirmar que Nintendo 64 es la mejor consola de todo el universo.

Sega y Sony parecen dos simples principiantes ante la magnífica y veterana MINTEMDO.

No es de extrañar que los japoneses hayan echo cola para conseguir la tan preciada Nintendo 64,yo también la haría y sería el primerito de la fila.

Sega y a Sony que disfruten de los pocos meoses de gloria que les quedan,porque el 1 de Marzo será el día de su juicio final...ja,ja,ja...

Shang Tsung (Lugo)

ULTIMATE: Espero con impaciencia el próximo vídeo de Nintendo 64, y haber si ampliáis la maravillosa sección de Otaku y haber si ampliais la maravillosa secolo. Manga. ¡Felíz Navidad y próspero año nuevo! ¡Larga vida al manga y a Nintendo!

#### Shang Tsung (Lugo).

"Es el vídeo con las imágenes más espectaculares que jamás haya visto y veré. He visto cómo son los juegos de SegaSaturn, los de PlayStation...pero nunca había visto cómo eran los de Nintendo 64, y gracias a vosotros he podido comprobar y confirmar que Nintendo 64 es la mejor consola de todo el Universo.

Sólo me queda decirles a Sega y Sony que disfruten de los pocos meses de gloria que les quedan, porque el 1 de Marzo será el día de su juicio final...ja,ja,ja..."

Ahora que llega el momento de escribir la carta a los Reyes. Magos... ¿ Qué le pediríais al sector de los videojuegos para el año 97? Enviad vuestras cartas a: Hobby Press. Hobby Consolas. C/ De los ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid). TRIBUNA ABIERTA



#### Ya basta de hablar del manga DE SARA HARDING.

¡Bueno, ya está bien, me tenéis hasta las mismísimas narices! Está claro que aquí nadie hace caso a la principal interesada en estos asuntos (es decir, la revista). Hace unos meses HC

pidió que dejasen en paz el asunto del reportaje de los mangas eróticos. Y a hora veo a dos que vuelven a la carga con lo mismo.

Esto está más pasado que nada pero, ¿por qué no nos dejáis en paz ya, demonios? Son Gokuh 64 y Chica Furiosa, dejaos de tanta estupidez que lo del

manga, pasó hace ya bastante y casi lo teníamos olvidado.

En cuanto al Hobby Consolero Mai, hace tiempo que no veo un tipo como él con la cabeza sobre los hombros. Como él bien dice, toda consola tiene juegos buenos y malos. Yo tengo una MD pero he jugado varias veces con una SNES y la verdad es que las dos me parecen igual de buenas en prestaciones. Lo que importa son los juegos y ahí sobre gustos no hay nada escrito.

No hago alusión al tipo que lo escribió pero "que Sega y Sony se copian de Nintendo..." Bueno, eso no lo tengo yo tan claro. Si me dices de dónde han copiado el mando de «Nights» puede que retire esto, pero por ahora "mentira cochina". Vale, tu Mario no es cuadriculado pero últimamente «Virtua Fighter» ha mejorado mucho en gráficos. En cuanto a lo de pasar por el oculista, por si me lo repites, tengo ya hora ;¡el 10 de Marzo!!

P.D.: Chicos de HC, mi sugerencia a posibles quías de juego es que la hagáis de «Story of Thor» o de su versión en Saturn.

#### A favor de todas las consolas DE EL PEZ DEL VIENTO.

Llevo comprando la revista desde las Olimpiadas de Barcelona y todo este tiempo me he reído mucho con todo, pero ya

estoy harto de los Nintenderos, los Segaadictos y demás elementos.

A ver si me expreso claro y bien: Tengo una GB, una SNES y una Saturn. Me gustan todas y no tengo dinero para otras dos, sino me compraría sin dudarlo una PSX. Yo adoro los

videojuegos no las consolas ni las marcas. Estoy deseando salir de trabajar para echar unas partiditas. Me da igual coger el «Sega Rally» que el «Monster Max». A Nintendo se le pueden poner muchas pegas, pero lo que más me fastidia es que se metan con Mario. Los mejores momentos de mi

Cuantas más consolas y videojuegos puedas tener a con Mario. Me podría tirar tu alcance, mejor, y si no una sopa rancia. No es por tienes money, con una Game hecho ya me los he tirado) Boy puedes ser el tío más feliz del mundo.

larga experiencia lúdica (tengo 21 años y llevo desde los 7) los he vivido días enteros jugando con él en mi jubilada NES (de pero no he podido jugar más de 2 ó 3 horas con «Rayman» por ejemplo. Y El Pez del Viento es que Mario es mucho Mario. Yo entiendo que

nunca hayas podido disfrutar de sus aventuras, pero el 100% de los que lo han hecho seguro que saben a lo que me refiero y saben que tengo razón. El videojuego se está convirtiendo en cultura por eso la gente que critica a Mario o a Sonic o a PSX (da igual) es gente inculta y descerebrada. Las consolas están para disfrutarlas y si tu primo tiene una Saturn y tú una PSX pues mejor, no le digas que se compre una PSX ya que de la otra forma disfrutarás el doble. Lo que quiero decir es que cuantas más consolas y videojuegos puedas tener a tu alcance, mejor, y si no tienes money, con una GB puedes ser el tío más feliz del mundo siempre que no te venga el tontolaba de siempre a decirte que si Sony, que si los bits...

#### Sorprendido con «Mario 64» DE RICARDO ANTEQUERA MUROS.

Para empezar quiero decir que soy de toda la vida de Nintendo y sorprendentemente para vosotros (los lectores de esta sección) comprobaréis que no me meteré con nadie a excepción de los que han llamado a Mario de una manera que no voy a repetir. Nada más decirle que se siente y medite como yo he hecho con sus afirmaciones.

Voy a empezar con Sega que la muy "pobre" al

sacar la Saturn no ha hecho mal. Si alquien se compra esta consola es imposible que quede decepcionado (nadie en su sano juicio) pero, como alguien dijo antes, si se le busca en el pasado se le pueden encontrar cosas sucias como por ejemplo el Mega CD y la 32 X ya que no es

Si alguien compra una Saturn es imposible que quede decepcionado. Pero si se le busca en el pasado a Sega, se pueden encontrar cosas sucias.

Ricardo Antequera

normal darles una patada en el culo y echarlas de la casa Sega.

La Playstation es una consola que no he podido ver muy bien, casi sólo en los Centros Mail, pero está a la altura de la Saturn. Juqué a la recreativa de «Tekken 2» (¡qué pasada!) v sin nombrar otros juegos («Destruction Derby 2» es mi favorito) me pareció alucinante. Lo único que le falla es que algunos piensan que su poca experiencia le hará perder en esta competición. Yo creo que no. Con respecto a la N64, el 26 de noviembre estaba pensando seriamente comprarme la Playstation pero como un rayo de luz cayó del cielo la nueva HC. Después de leermela a conciencia me puse el vídeo de Mario (estaréis conmigo en que es mejor comprobar la calidad de un juego en imágenes en movimiento que en la revista). Pues bien, Mario no resultó como yo esperaba ;; ERA MEJOR!!. Un juego muy rápido, unos gráficos muy, muy limpios a rebosar de polígonos y más original que cualquier otro Mario. Es tan bueno que espero cerrar las bocas de todos los criticones.

# Los juegos idénticos de SN y MD. DE F-1 EXPERT.

Yo he escrito a esta sección por primera vez para avisar a todos los usuarios de SN y MD.

Los juegos de SN que son idénticos a los de MD (véase «I.S.S.D») cuestan más dinero porque son más grandes y al ser más grandes necesitan más memoria y resultan menos rentables. He aguí

Mario da pena. Es cutrefacto y GG. Te hartarás de sarnoso. Me imagino que tendrá la rabia y un montón de las tiendas como enfermedades. Nintendo es una convencerte de ful, penosa como su mascota.

algunos ejemplos: «Worms»- SN: 11.990, MD: 9.990. «Toy Story»- SN: 12.990, MD:9.990. «I.S.S.D.»- SN:10.990, MD:7.490. Estos juegos son idénticos y los de SNES son más caros, por eso comprenderéis ahora que los juegos de MD no es que sean mejores, sino que son más rentables.

# El defensor de Sonic **DE BENGI PRAIS A LOS QUE INSULTAN A** SONIC, EN ESPECIAL A SUB ZERO.

Sois tontos, tontos a rabiar. No hay retrasado que os supere. Sois colosales, os tenían que llevar a un circo, en especial a Subzero. ¿Cómo te atreves a decir que Sonic es un Puerco Amorfo? Mario es un cabezón, una especie de seboso mimoso andante con un mostacho vomitivo. Es un baboso. Sonic

como vosotros decís será muy moñoso y todo eso pero a Mario no le supera ni su seta parlante ni su especie de hermano tontito. El

y toda su familia huelen mal, a caca de la vaca.

Apuesto a que a Mario le pegaban en casa y por eso se le ha quedado esa cara.

Mario da pena. Es cutrefacto y sarnoso.

Me imagino que tendrá la rabia y un pegotón de enfermedades. Nintendo es una ful, penosa como su mascota. ¡Todos contra Nintendo! ¡Viva Sega!

# ¿Críticas a Sony? DE ROSITO ASESINO A LOS INUTILES.

A El Dorado: Antes de escribir una carta esta sección deberías pensar. Si de verdad te gustan las consolas como dices, deberías saber que van a salir unas maravillas llamadas «Tekken 3» y «Toshinden 3» que serán el doble de buenos que ese «Virtua Fighter 3». Ya verás quien contraresta a quien.

A B. Peris: Para que te enteres listillo, la PSX está dejando en ridículo a la Saturn. ATENCION Hobby Lectores, cada mes escribid al señor Peras quien es el mejor: MD o SNES,

PSX o Saturn, GB o cartas Peris y por último te diré que en Mail no van a comprar algo malo sino lo bueno como Bengi Prais es el caso de PSX.

A Link y Chrono: Con estas palabras no quiero criticaros sino advertiros, os voy a repetir lo que dijo El Dorado. N64 no triunfará en Europa por una simple razón: el 40% de los niños de Europa poseen una 32 bits + el 40% que no poseen consola ni poseerán = 80%. Lo que queda, el 20% son los que tendrán una N64.

# Nintendo: una compañía inteligente

DE RAISTLIN MAJERE A B. PERIS.

El otro día leyendo la sección del Contrapunto pude leer cómo un tal B. Peris, sin recapacitar en lo que escribía, llevaba a cabo una crítica total contra Nintendo que no tenía ni pies ni cabeza. Respecto a lo que decía de los juegos de MD y SNES, hay muchos juegos de esta última que superan a los de MD como la saga «DKC» pero también hay muy buenos juegos como el «Sonic 3D» exclusivos

de Sega. Los juegos de Mega Drive no En temas de lucha mejor ni hablar. Es es que sean mejores que los cierto que juegos de Super Nintendo, es que como «Eternal Champions» son fantásticos pero la F-1 Expert verdad me quedo con

el «Killer Instinct». A pesar de todo esto que he dicho, yo he podido disfrutar con muchos juegos de MD.

son más rentables.

Respecto al tema de N64 y Saturn si lo único que has oído son los datos que nos han aportado los amigos de HC, es mejor que te des con un canto en los dientes porque si no sabes de electrónica y no has visto la N64 no puedes opinar. Por último, y referente al tema Virtual Boy, puede que este aparato haya sido un fracaso, pero por lo menos Nintendo es una compañía inteligente y no ha cometido la capullada de tropezar dos veces en la misma piedra. En cuanto al Super Game Boy lo considero una gran idea y no como las paridas esas que hace Sega como el Activator aquel por el que te daban un sablazo de 20.000

También quiero felicitar al Consolero Mai por mandar una de las pocas cartas sinceras de esta sección.

# Harto de "estrechos" **DE LUCAS GRIJANDER A TODOS LOS** ESTRECHOS.

Ya estoy harto de que el personal "estrecho" se meta con la sección erótica de Otaku Manga. Si os gusta el Manga tanto, compraos los cómics de "El Dr. Slump" seguro que en ese tipo de cómics falta esa guindilla tan excitante llamada erotismo. Me he tenido que contener mucho, mucho, mucho tiempo leyendo las increíbles sandeces que cuentan los lectores. Estoy seguro que cada mes os compráis HC y vais corriendo a la sección Otaku Manga (u otras secciones que consideréis rivales a vuestros gustos) y el mes siguiente a criticarlas a conciencia sin importaros lo que piense la demás gente. Yo por ejemplo me pirro por los buenos juegos, sean de la consola o compañía que sean. Regresando a la sección Manga, cuando leí la carta de Chica Furiosa se me saltaron las lágrimas de risa (de verdad me alegraste el día) si seguís dando vueltas al mismo tema acabaréis con menos futuro que un huevo Kinder sin sorpresa.





Hola, amigos. ¡Qué!, ¿tenéis problemas para acompañarme en mi aventura? Pues tranquilos, porque he reservado unas paginillas en Hobby Consolas en las que os iré contando durante los próximos meses los pasos que tuve que dar para concluir con éxito mi difícil misión. Si tenéis valor y estáis dispuestos a afrontar conmigo todo tipo de peligros...

isequidme!

Antes de acompañar a Lara en su aventura, queremos repasar unos cuantos principios básicos para asegurarnos de que conocéis perfectamente todas las habilidades de nuestra heroína. En principio tenemos que decir que, como sabéis, Lara es una chica muy dinámica y que su

afán es recorrer todos los escenarios corriendo. Pero suponemos que habréis descubierto ya la importancia que tiene en muchas ocasiones frenar su ímpetu y hacerla andar. Pulsando el botón del pad puesto a tal efecto conseguiréis no

sólo que Lara camine despacio, sino que este movimiento os resultará imprescindible para pegaros al máximo a los bordes de las plataformas, de tal manera que nunca se caerá y conseguiréis al mismo tiempo colocaros en la situación óptima para efectuar vuestros saltos.

Dominar los saltos resulta imprescindible para llevar esta aventura a buen fin. Para las distancias cortas no suele haber problemas, pero para las grandes distancias debéis situaros justo en el borde de la plataforma y dar un pequeño salto hacia atrás (pulsando el botón de "abajo" del cursor). Posteriormente, avanzando hacia adelante y pulsando rápidamente el botón de salto, conseguiréis efectuar vuestros mejores saltos. No olvidéis

que en ocasiones tendréis que, justo cuando estéis cayendo, pulsar el botón de "acción" para agarraros y subir posteriormente a la plataforma. Al principio resulta un poco complicado, pero una vez que dominéis esta técnica el juego os resultará mucho más sencillo.

También saltando podréis esquivar el ataque de algunos animales, aunque lo mejor para evitar estos peligros es utilizar el botón que te hace rodar por el suelo y disparar simultáneamente.

Otro detalle importante es que en algunas ocasiones tendremos que dar saltos que producen un "rebote", impulso que deberemos aprovechar para efectuar rápidamente un salto lateral que nos permitirá llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Bueno, una vez aclarados estos movimientos básicos, vamos a hacer un repaso a otras habilidades de nuestra amiga para pasar después a hacer un recorrido por todos los escenarios del juego. Esperamos que los consejos de Lara os resulten de suma utilidad. ¡Suerte!

Saltos cortos: Para realizarlos, simplemente debes pulsar el botón de "saltar" y mover el mando direccional hacia adelante. Si no te fías de la distancia, coge carrerilla. Por si acaso.



Saltos largos: Algunos saltos te costarán varios intentos (y alguna que otra vida). La manera de ejecutarlos te la hemos contado en el texto general de este reportaje. Léela con atención.



Desplazar bloques: Cuando veas un cuadrado en la pared que tiene algún tipo de asa, pégate a él. Pulsa "acción" + "arriba" y lo empujarás, y "acción" + "abajo" y lo traerás hacia ti.



Trepar: Debes saber que al pulsar el botón de "acción" y el mando direccional hacia arriba, Lara se agarrará sin ningún problema a los altos accesibles. No es necesario que pulses el botón de "salto"



Armas: Al principio Lara dispone de un par de pistolas, pero podrá recoger armas más eficaces que se encuentran escondidas. Para estas otras armas será necesario recoger toda la munición posible.



Rodar: Con este movimiento podrás esquivar el ataque de algunos animales. Sin embargo, siempre que tengas ocasión, dispáralos desde lugares altos a los que no puedan acceder. Lento pero seguro.



Coger objetos: Los hay de estos tipos: botiquines, armas, munición, llaves y algunos objetos para abrir puertas o accionar mecanismos. Para cogerlos, colócate justo sobre ellos y pulsa "acción".



Travesía: Lara puede colgarse de grietas que hay en algunas paredes y avanzar hacia izquierda y derecha. Esta es la única manera de acceder a algunos rincones tan escondidos como las propias grietas.



Bucear: Cuando estés buceando no debes perder ni un segundo, pues el aire se va consumiendo a toda velocidad. Pulsa el botón de "saltar" para bucear más rápidamente.



Salir del agua: es una técnica que deberás dominar, pues a veces serás perseguido por ratas o cocodrilos. Bucea hasta la pared, sube hacia arriba y pulsa "acción". Si te quedas corto y tienes que nadar... malo.



Palancas bajo el agua: Cuando tengas que bajar una palanca sumergida, sitúate justo enfrente de ella y pulsa el botón de "acción". Casi nunca verás qué compuerta abre, pero seguro que abre alguna.



Tirarte de cabeza: Puedes tirarte de cabeza al agua corriendo hacia ella y saltando con el mando direccional pulsado hacia arriba. No sirve de nada, pero queda muy bonito.



Rebotar: Cuando saltes hacía una rampa, Lara rebotará y saldrá despedida. En ocasiones deberás aprovechar este impulso y saltar hacia un lado para llegar a lugares poco accesibles.



Agarrarse: Para bajarte de algunas plataformas altas sin sufrir daño, anda justo hasta el borde, date la vuelta y salta hacia atrás. Pulsa rápidamente el botón de "acción" y Lara se quedará colgada.



Mirar hacia arriba: cuando te sientas perdido y no sepas qué hacer, mira hacia arriba por todo el escenario. En ocasiones descubrirás que las salidas se encuentran en el techo.



Mirar hacia abajo: esta opción te servirá tanto para ver los objetos que hay en el suelo y colocarte exactamente sobre ellos, como para calcular la altura a la que te encuentras.



Accionar palancas: las palancas siempre abren una puerta o una trampilla y, a veces, una escena te mostrará qué se ha abierto. Una pista: siempre están subidas y cuando las accionas se quedan abajo.



Puertas con llave: algunas puertas se abren mediante palancas o interruptores, pero otras necesitan una llave en concreto. Si lmetes una y Lara te dice que no, ya puedes ir a buscar otra.



Botiquines: recuperan tu energía. Un truco: si te están atacando y ves cómo baja irremediablemente tu barra de energía, pausa el juego y coge un botiquín. Podrás seguir con todas tus fuerzas.



Cristales mágicos: Estos rombos sirven para salvar la partida. Generalmente conviene utilizarlos nada más verlos, (escasean), pero a veces merece la pena avanzar un poco más y salvar después.

Al entrar en aquella inmensa cueva, las puertas se cerraron tras de mí con un gran estruendo. Me encontré en un mundo de luces y sombras, una zona de riscos, grutas y rocas cubiertas parcialmente por nieve.

Avancé deprisa, siguiendo las huellas que unos lobos habían dejado en la nieve y, prácticamente sin darme cuenta, me vi metida en una peligrosa trampa donde las paredes parecían escupir dardos. Comprendí que aquello sólo era una advertencia: a partir de entonces tendría más cuidado.

Dejé atrás las rocas blancas y busqué en la cueva que se abría ante mí. Encontré una pequeña brecha en la pared izquierda donde se escondía un botiquín. Lo guardé en mi mochila, volví atrás y escalé la pared. Giré a la izquierda y en lo alto de un muro con nieve pude ver un entrante. Recogí el botiquín que allí se encontraba, (intuía que este tipo de ayuda me sería muy útil más adelante), y retomé mi camino hasta un lugar donde la nieve daba paso a verde musgo y largas enredaderas.

Continué hasta una gran sala en la que había dos puentes de madera. Pasé de un lado a otro y desde arriba disparé a unos lobos que esperaban mi caída. Entré en otra estancia y vi girar un Cristal Mágico al otro lado de un foso. Antes de saltar preferí mirar hacia abajo y disparé a un oso que se encontraba en el fondo del pozo, así pude bajar sin ningún peligro. Continué hasta pisar una baldosa que accionaba el mecanismo de apertura de un portón perfectamente camuflado. Volvía a estar en la sala de los puentes, pero esta vez abajo. Subí para recoger el Cristal Mágico.

Antes de bajar por unas escaleras que había al fondo localicé, entre las viejas y desgastadas columnas, un botiquín. Al bajar, después de ser atacada inesperadamente por dos lobos, vi un pequeño saliente escondido entre las enredaderas de una pared y dentro descubrí un botiquín completo. Al ir a accionar la palanca, encontré otro botiquín casi debajo de las escaleras. Después de guardarlo, como siempre, en mi mochila, pulsé el interruptor y tuve que correr mucho para entrar por la puerta que se abría pero que se cerraba rápidamente.

Subí unas escaleras hasta una habitación con unas baldosas que parecían quebradizas y, sin dame cuenta, caí en un lugar que más bien parecía el falso cauce de un río. Mirando desde arriba vi una enorme puerta cerrada, así que busqué el interruptor que la abriera, lo activé y, no sin cierto reparo, me deslicé por un lateral de aquella vaguada.

Salí por la puerta a toda prisa...





Para entrar en la primera sala secreta que encontré, me subí a la piedra que había justo en frente de la gruta y, al tiempo que me deslizaba, salté intentando agarrarme al saliente de la cueva.



Encontré una segunda sala secreta muy cerca de la otra. Decidí subir colocándome en un montículo de nieve que había a la izquierda y probé a agarrarme sin necesidad de saltar. ¡Bingo!, encontré otro botiquín.



Al ir por los puentes pude evitar el ataque de los lobos e incluso acabar con ellos desde lo alto sin peligro para mi integridad física.



En este escenario comprobé que todas las palancas abrían alguna puerta. El misterio estaba en desvelar dónde se encontraba la puerta abierta.

Tras aquellas enormes puertas, encontré un mundo de largos pasillos, zonas sumergidas y claros indicios de una antigua civilización. Inspeccioné la nueva zona pasando por pasadizos, rincones oscuros y peligros en cada esquina.

Encontré una puerta cerrada con llave y una gran habitación con una piscina en el centro. Buceé hasta una gran sala sumergida con columnas decoradas y encontré una palanca que abrió la trampilla superior justo a tiempo para no ahogarme.

Exactamente en la esquina contraria encontré otro mecanismo que abría un portón en una sala secreta. Allí recogí otro botiquín y un cargador para una Magnum. Aún no tenía esa pistola, pero guardé las balas por si acaso.

Volví a la habitación de la piscina para pulsar el interruptor que ya había visto. Avancé hasta que caí al pisar unas baldosas medio rotas. Después de pensar qué podía hacer, me di cuenta de que uno de los bloques de la pared se podía mover. Lo utilicé primero para subirme y acceder al saliente que no había podido visitar antes y luego tiré de él en dirección contraria, hasta que llegué a otra sala. En estetétrico lugar encontré una Llave Plateada y un Ídolo de Oro. Sobre uno de los techos de aquella estancia se encontraban, ocultos, un Cristal Mágico y otro botiquín. Los cogí.

Salí rápido y me dirigí a abrir, con ayuda de la Llave Plateada, la puerta que va tenía localizada. Encontré un gran templo con tres puertas y entré por la única que estaba abierta. Accedí a una habitación con plataformas. Salté (siempre procurando tomar el ángulo preciso) hasta que llegué a activar el interruptor que abría otra entrada al templo. Bajé rápido y, al entrar por la segunda puerta, vi de nuevo plataformas, pero esta vez algo más complicadas. Cuando intentaba acercarme a la primera, el suelo se vino abajo a mis pies y caí al agua. Salí a la superficie y tuve que tomar impulso en el poco espacio que me quedaba para dar un gran salto y agarrarme. Una vez arriba pulsé el interruptor, recogí otro Cristal Mágico y entré por la tercera puerta que se abrió. Tuve que esquivar una peligrosa trampa hecha a base de guadañas. Activé el interruptor, caí al agua y, desconcertada por lo ocurrido, buceé entrando en un pequeño túnel de la pared. Bajé una palanca y, desde lo alto, vi cómo en la sala contigua se abría una de las dos puertas que necesitaba para salir. Salté a la piscina y apareció un gran oso pardo que maté con mucha dificultad.

Comprobé que el Idolo de Oro que guardaba desde hacía rato en mi mochila encajaba perfectamente en el hueco de la puerta, así que lo coloqué y el portón se abrió inmediatamente.

Antes de entrar encontré un mecanismo para desactivar la trampa de las guadañas y una habitación secreta.

Después me tomé un respiro.



Al intentar entrar por una de las puertas de enfrente de la piscina, (la derecha), fui atacado por un gran oso pardo que salió enfurecido por la otra puerta. Cuando lo derribé encontré en la parte superior de aquella especie de cuadra un botiquin.



Para abrir la trampilla superior que había dentro del agua, y la otra que encontré más allá, agarré la palanca y tiré fuertemente de ella.



Para llegar a la sala secreta que acababa de abrir bajo el agua, tomé, buceando, el camino de la izquierda desde la sala de la piscina y recogí un botiquín y un cargador para una Magnum.



Para bajar rápido sin hacerme daño al caer tuve que descolgarme, (poniéndome primero de espaldas), de pared en pared. Por cierto, por el camino encontré unas balas para escopeta y un útil botiquín.



Esquivar aquellas afiladas cuchillas no me resultó fácil. Tuve que ir muy despacio, andando hasta el borde de la pared y luego correr un poco antes de que la cuchilla volviera a bajar. ¡Menos mal que sólo había tres!



Al salir del túnel me rodeaba un mundo de corrientes de agua y cascadas. Mi intuición me llevó a saltar al otro lado del río que transcurría ante mí, lo cual hice desde un hueco que encontré nada más salir a mi izquierda. Tras varios saltos muy difíciles (en alguna ocasión caí y fui arrastrada por la corriente hasta una catarata), cerca del nacimiento de este río vi una antigua maquinaria a la que la faltaban tres piezas. También en la margen izquierda del cauce vacío del río encontré la que sería mi primera gran arma: una escopeta.

Supuse que debía encontrar las piezas de la maquinaria, así que retrocedí dejándome caer en la corriente del río para ser arrastrado hasta la cascada. Salí del agua y, tras eliminar a un par de lobos, escalé una pared de rocas blancas. Llegué a ver un gran valle verde, con matorrales, árboles y...;velocirraptores! Avancé con mucho cuidado (y el miedo normal de una persona que acaba de ser atacada por dos saurios carnívoros) y de pronto salió...

Antes de que me atacara conseguí huir y entrar por una cueva que encontré a la derecha de un puente derruido y llegué hasta una gruta alta desde la que, fuera del alcance del gigante depredador, lo abatí a tiros.

En una cueva de la zona encontré la primera de las piezas que buscaba. En lo alto de la doble cascada, y también a la derecha de esta, encontré municiones. En lo profundo del valle hallé un templo; cogí la segunda pieza que necesitaba (que estaba escondida en el agua) y un Cristal Mágico.

En el techo del templo recogí un botiquín completo, un cargador para la Uzi y unas balas para escopeta. A la derecha pude ver una cueva incrustada en la roca, entré y vi otro Cristal Mágico. Lo tomé y decidí darme un respiro (después de una siesta lo tendría todo más claro).

Al volver a la acción, aunque suponía que encontraría otra pieza al otro lado del puente, miré primero en el agua del templo y volví a encontrar otra pieza exactamente en el mismo sitio donde había encontrado la anterior. Ya tenía las tres que necesitaba y regresé hacia la máquina.

Llegué a la altura de un puente de madera que colgaba sobre el río. Antes de pasar cogí el Cristal Mágico. Coloqué las tres piezas y activé el mecanismo. Un portón dorado enorme cerró el paso al agua justo a mi izquierda. En las cataratas encontré un botiquín que guardé en la mochila. Buceé hasta una sala escondida y recogí los objetos que encontré allí. Después corrí por el cauce del río, ahora vacío, hasta dejarme caer por el hueco que antes había sido una cascada. Caí al agua y me di cuenta que justo al final del cañón que había formado la catarata había un pasadizo. Entré hasta el final y una gran puerta se abrió...; Por fin abandonaba aquél extraño lugar!



Cuando vi el río comprendí que me costaria saltar al otro lado. Me acerqué lo máximo hasta el borde de la roca, giré un poco hacia mi izquierda, y retrocedí con un pequeño salto hacia atrás. Tomé carrerilla y... salté. Llegué al otro extremo del río por los pelos. Pero aún me quedaban más saltos...



Después de coger el Cristal Mágico, volví a mirar en el agua del templo y encontré otra pieza en el mismo lugar. Ya tenía las tres que necesitaba y, aunque sabía que encontraría otra pieza saltando al otro extremo del puente derruido, decidí que era el momento regresar a la máquina.



Desde lo alto de aquella cueva, el Tiranosaurio no podía agarrarme. Disparé lo más rápido que pude hasta que conseguí acabar con él. Tardé un tiempo, pero el sistema resultó muy eficaz.



Para subir al techo del templo primero me agarré a la roca que encontré justo en frente de un tronco en el suelo. Desde aquí salté para agarrarme a la roca que tenía a mi izquierda. Después tuve que tomar el ángulo perfecto (calculando a ojo dónde iba a caer) y saltar sin más. Para el tercer salto hice lo mismo pero tomando impulso. Desde aquí no resultó dificil llegar al tejado.



Siguiendo el camino que me marcaba la gruta que se abría bajo el agua al lado de la puerta dorada, llegué a una habitación secreta y recogi el botiquín y las municiones que allí encontré. Luego sali por la puerta de esta habitación llegando al cauce vacío del río.

Después de dejar atrás el valle de los dinosaurios, me vi en en un lugar completamente distinto a los que había visitado hasta ahora. Ya no encontré pilares de rocas, ni pantas, ni musgo, tan sólo habitaciones perfectamente adornadas con extrañas pinturas.

Me encontré en una sala con varias salidas. Una de ella estaba cerrada con tres verjas... Imposible pasar, de momento. Vi un pasillo y me dirigí hacia él. De pronto, una gran roca redonda se avalanzó hacia mí. Tuve que girarme y correr como loca.

Una vez solventada la situación vi una palanca en la pared y la pulsé... dos terribles velocirraptores aparecieron en escena. Los eliminé fácilmente con ayuda de mi nueva arma.

Entré por la puerta que acababa de abrir hasta una sala con tres pasillos y un Cristal Mágico en el centro. Antes de cogerlo exploré la zona. Cada uno de los pasillos escondía un mecanismo para abrir las tres rejas que me cerraban el paso en la sala del principio. Encontré fácilmente dos interruptores que me abrieron dos puertas (y, de paso, varias trampas). Pero, sin duda, lo que más me costó fue averiguar lo que debía hacer en una sala marcada con el bello grabado de un pájaro y en la que había dos grandes bloques que no podía mover por mí misma. Puse a prueba mi inteligencia: vi que las palancas que se encontraban por los alrededores movían esos bloques, por lo que deducí que lo que debía hacer era colocarlos de tal manera que pudiera saltar a un hueco que había a varios metros del suelo y debajo del cual se encontraban unos peligrosos pinchos.

Después de efectuar varias combinaciones, conseguí llegar donde quería y abrir la tercera verja. Volví rápidamente a la habitación del principio y cogí, ahora sí, el Cristal Mágico.

Poco después me encontré en una larga habitación de cuyas paredes salían dardos. Me paré en el primer peldaño de una escalera que había al final e intenté subir por la pared en la que estaba el último cañón. Al subir se abrió una puerta secreta. Después de recoger munición para la escopeta y un cargador para Magnum, salí y subí hasta lo que parecía un Salón del Trono. Dos momias custodiaban los restos del rey y en el centro de la sala, sobre un pedestal, vi el Scion que iba buscando. Disparé a la momia que me atacó y cogí el Scion. De pronto, todo el edificio se vino abajo. Corrí sin detenerme hasta el túnel que antes me dio paso a este impresionante templo. Cogí el Cristal mágico que vi. Me tiré al agua y me di cuenta de que el temblor también había afectado a las rocas: encontré, en una brecha en las paredes del lago, un cargador de Magnum y un botiquin completo.

Sumergida en las azules aguas noté que alguien me disparaba. Salí y vi a un hombre. Tras un largo tiroteo, conseguí desarmarle. Le interrogué y me dijo su nombre: Larson.

Pero esto ya es otra historia...



Cuando vi aquella enorme roca que rodaba directamente hacia mí, me giré y corrí cuanto pude. Una vez que me aparté de su camino no pude evitar recordar la escena de una de esas estúpidas películas de aventuras...



Tras mover dos bloques, encontré un interruptory, como el suelo parecía quebradizo, crucé corriendo por lo que pudiera pasar. Tras de mí las baldosas se vinieron abajo y pude ver en el fondo una bonita colección de pinchos esperando mí caida.



En la sala de los dos grandes bloques tuve que pensar mucho lo que debía hacer. No activé el primer interruptor que me encontré al llegar. Después de muchas subidas y bajadas encontré otro que movía el segundo bloque de la sala central. Volvi atrás para mover el primero. Con los bloques en esa posición ya podía saltar evitando las cuchillas del suelo. Los dos primeros saltos fueron sencillos, pero para el tercero miré varias veces y sólo cuando lo tuve todo muy claro, salté.



La sala del suelo mortal, escondía un secreto. Me descolgué de una losa y, sin soltarme, me moví hacia la derecha, agarrándome a otra en mal estado, y me dejé caer. Por suerte no me alcanzó mingún pincho y pude recoger un cargador para Magnum. Luego, andando muy despacio entre los pinchos, llegué a la puerta por la que había entrado y me fui esbozando una sonrisa...



Por una brecha de la pared derecha del lago, muy escondida y difícil de encontrar, entré a una cueva en la que pude recoger un cargador de Magnum y un botiquín completo.

A los poseedores de una Playstation les espera un mes de febrero lleno de acción. La culpa la va a tener Konami, que tiene previsto lanzar por esas fechas un juego muy movidito repleto de disparos y explosiones. Su nombre será «Broken Helix», adoptará el formato de los juegos tipo "Doom" y en él controlaremos a Jake Burton, un experimentado comando, a través de un mundo tridimensional lleno de peligros. En la compañía nipona insisten en que esta maravilla unirá elementos de estrategia e incluso de rol, pero mucho nos tememos que habrá que esperar hasta el mes más corto del año para comprobarlo.



Konami se sumará al carro de las compañías que han realizado un shoot 'em up estratégico, uno de los gêneros más solicitados por el gran público.





roken Helix Station · Konami · Febrero La trilogía

Saturn • Electronic Arts • Febrero

El mes que viene, si no surge ningún imprevisto, podremos disfrutar por fin de la versión para Saturn de uno de los mejores juegos para Playstation del último año: «Jungla de Cristal. La trilogía». Como recordaréis, este alucinante título de Electronic Arts recoge las tres películas de la saga en un sólo compacto pero asigna a cada una un tipo diferente de juego. De esta forma la primera entrega se transforma en un arcade de acción en 3D, la segunda en

un shoot'em up con vista subjetiva y la tercera en un simulador de conducción. En total tres aventuras diferentes que con toda seguridad van a provocar muchas horas de diversión dentro de muy poco tiempo.







En este juego, Electronic Arts nos presenta su particular visión de la famosa trilogía protagonizada por Bruce Willis. En el fondo se trata de tres juegos reunidos en un solo compacto.



Playstation · Acclaim · Febrero





Casi al mismo tiempo que la película del mismo nombre, cuyo estreno está previsto para el 7 de febrero, llegará a las tiendas del país la versión Playstation de «Space Jam». Como la mayoría sabréis, se trata de una fantástica aventura que une a los más famosos personajes de la Warner con la estrella de la NBA Michael Jordan

Este simpático compacto tiene detrás a la propia Acclaim, y además de la posibilidad de participar en alucinantes partidos de basket con Bugs Bunny, Porky y el propio Jordan, se incluirán minijuegos en los descansos que servirán para aumentar las habilidades de estos improvisados deportistas animados.







# in the Zone 2

Playstation . Konami . Febrero

Para rebajar esos kilitos de más que cojáis en las navidades, nada mejor que practicar algún deporte, aunque sea pegados al pad de vuestra consola. El baloncesto puede ser una buena opción, máxime si tenemos en cuenta que Konami casi tiene lista la versión definitiva de la continuación de «NBA in the Zone» para Playstation. En este alucinante simulador de basket vais a poder encontrar a todos los equipos de la NBA con sus jugadores reales, a los que podréis reconocer mientras jugáis. Os aseguramos que los

Por lo que parece, Konami ha decidido cambiar el estilo arcade de la primera parte por un concepto más cercano a la simulación. Tal vez la primera fórmula no funcionó como se esperaba.

gráficos de este título van a dar para eso y para

mucho más.







El incombustible héroe azul de Capcom vuelve al ataque en Saturn y Playstation. Megaman

tiene previsto debutar en los 32

que hemos podido ver va a

mantener intactas todas las virtudes que han hecho de él un mito del videojuego. Por lo

ocho nuevos enemigos mecánicos, con sus respectivas fases, que le

complicadas a nuestro amigo metálico, aunque las sorpresas no van a terminar ahí. Un poco de

paciencia y os las desvelaremos el mes que

viene.



TOG BULLS

Como viene siendo habitual en los últimos juegos de baloncesto, en este programa podréis encontrar a todas las estrellas de la NBA, dispuestas a demostrar su condición en



convertirse en uno está encargando hasta los circuitos de PlayStation. Baloncesto en clave de humar.





Saturn-Psx • Virgin • Febrero











El shoot'em up volverá a estar de actualidad en febrero con «Nanotek Warrior», un juego que llegará para Playstation a través de Virgin. Aquí veremos compaginados unos gráficos espectaculares, un desplazamiento súper suave y una jugabilidad tan alta como el género exige. La nanotecnología (tecnología microscópica) nos dará la oportunidad de desplazarnos por unos escenarios tan sorprendentes como las patillas de un chip o el corazón de un circuito impreso a la vez que eliminamos a montones de enemigos y esquivamos todo tipo de obstáculos.



No hay duda de que la apuesta de Virgin dentro del género del shoot 'em up será de lo más peculiar. Sobre todo a la hora de elegir los



# Ten Pin Alley PlayStation • Electronic Arts • Febrero

Hablando de cosas originales, Electronic Arts se va a salir con su próximo lanzamiento para el mes de febrero : «Ten Pin Alley». Se trata ni más ni menos que de un simulador de ¡bolos! para Playstation. Curioso ¿verdad? pues por lo que hemos podido comprobar en las primeras partidas ya os podemos adelantar que va a resultar tan divertido como en la realidad, y que recogerá de forma realista pero sencilla todas las características de este entretenido juego. Una última recomendación: si tenéis amigos va podéis ir avisándoles porque «Ten Pin Alley» permitirá competiciones de hasta 6 jugadores simultáneos.







# Michty Hits SegaSaturn • Sega • Febrero





Este divertido programa de Sega nos invitará a participar en una original colección de juegos con un elemento común: disparar como auténticos pistoleros. Tendremos veinte modalidades diferentes a elegir que disfrutaremos en grupos de seis. Algunas pruebas serán cuestión de pura puntería, pero la mayoría de ellas exigirán además reflejos y algo de cabeza para seleccionar el blanco adecuado y resolver algunos acertijos. Sus divertidos escenarios, sus peculiares protagonistas y sus curiosos retos harán las delicias de los más pequeños.





# STO MOTO Playstation Sony Febrero

La oleada de destrucción continuará en Playstation. Por si no tuvisteis bastante con toda la acción de la primera parte, el mes que viene llega «Twisted Metal 2».

Este arcade de conducción volverá a vuestras pantallas con renovadas fuerzas, nuevos vehículos, más armas e ítems y, sobre todo, con una jugabilidad como sólo Sony sabe dar

a su consola. El objetivo seguirá siendo el mismo de siempre: destruir a cuantos coches, motos, camiones y autobuses nos encontremos por el camino.









Si hay una cosa que distinguirá a este juego será la variedad de vehículos que pondrá a nuestra disposición. Esta vez podremos encontrar hasta una excavadora dentro del repertorio.



La irresistible mezcla de conducción y acción desenfrenada de la primera parte volverá a aterrizar en los circuitos de PLayStation, con un puñado de novedades que satisfarán a todos los jugadores.









# Neo Kobe 2045 Roadrage Playstation · Konami · Febrero

Siguiendo la estela de «Wipeout», este juego de Konami nos invitará a perseguir las mismas emociones que el clásico de Psygnosis. También aquí deberemos elegir entre varios bólidos futuristas para enfrentarnos, en una carrera sin reglas, a todos los rivales que pongan al alcance de nuestros motores y cañones. Toda una trepidante sucesión de veloces pistas con túneles que

giran casi 360°, caídas al vacío y enfrentamientos salvajes con un inconfundible aire futurista.









El parecido de este título con «Wipeout» será patente desde la primera partida. La velocidad, el vértigo y el espectáculo serán características comunes.

# La GRAN Ocasión

### CAMBIOS

CAMBIO Mega Drive con los juegos: «Mortal Kombat 3», «Street of Rage 3» y «Marko's Magic Football» con 3 pads y uno de 6 botones y Master System con 2 pads y «Mortal Kombat 2», «Sonic 2», «Aladdin» y «Alex Kid» por PlayStation o Saturn con 1 o 2 juegos. Preguntar por Daniel. TF: 923-271673.

**CAMBIO** «Toy Story» por «Fifa'96» o «NHL'96». Todos de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 96-5571319.

QUIERO CAMBIAR «Los Pitufos» por «Illusion of Time». Sólo han jugado una vez con el cartucho manual. Todo perfecto estado. Zona Bilbao. Preguntar por M<sup>a</sup> José. TF: 94-6225561.

CAMBIO «Street Fighter II» por «Super Mario All Stars». Preguntar por Jordi (junior). Llamar a partir de las 15'00 horas. TF: 93-4514109.

CAMBIO Mega Drive con 6 juegos y una Nintendo de regalo por una Super Nintendo con más de 4 juegos. Sólo Bilbao. Preguntar por Sergio. TF: 94-4118897. CAMBIO juegos de Megadrive: «Sonic & Knuckles», «Comix Zone», «Dynamite Headdy», «Street Fighter 2», «Los Simpsons», «Forgoten Worlds», «Splatter House 2», etc... A ser posible de San Sebastián. Preguntar por Santi (hijo). TF: 943-214859.

CAMBIO uno de estos juegos: «Super Mario All Stars», «Final Fight», «The Legend of Zelda» o «Sonic Blastam» por «Wayne's World» o «Dragon Ball Z 2». Preguntar por Francisco. TF: 91-6726738.

¡¡¡OJO!!! cambio «Best of the Best Champions Karate» de Nintendo por el «Maniac Mansion» de la misma consola. Interesados llamar al TF: 969-222236. Llamar de 5'00 a 5'45 horas y de 8'00 a 9'00 horas. Preguntar por Arturo (hijo).

CAMBIO PlayStation con «Philosoma» y «Street Fighter Alpha» por Neo Geo CD con al menos un juego. Preferiblemente Granada. Preguntar por Rubén. TF: 958-597346.

CAMBIO el juego «Drácula» y «Super Turrican» (con adaptador, versión americana) por cualquier otro juego de Super Nintendo. Sólo tardes. Preguntar por Aarón. TF: 928-263443.

## VENTAS

VENDO juegos de Mega Drive a muy buen precio. «Super Street Fighter 2», «Sonic», «Las Tortugas Ninja», «Virtua Racing» y «Mega Games I». Preguntar por Fernando. TF: 968-124206.

VENDO los siguientes juegos de Master System a 1.500 pesetas: «Sonic 2», «Paperboy», «Ms. Pac-Man», «Strider», «The Cyber», «Shinobi», «Super Kick Off», «Operation Wolf» (este juego necesita pistola). Vendo la pistola a 1.000 pesetas y «Global Gladiators». Preguntar por Christian. TF: 93-3832459.

VENDO Mega Drive con 2 mandos de 6 botones y 40 juegos. Entre ellos: «The Story of Thor», «Earthworm Jim 2», «Shining Force 2», «Theme Park» y muchos más. Precio 60.000 pesetas. Preguntar por Alfredo. TF: 91-5283342.

VENDO juegos de Master System 2 por 1.000 pesetas cada uno. «Sonic», «Los Simpsons», «Olimpic Gold», etc... Sólo Barcelona. Llamar sobre las 13'00 horas. Preguntar por Genís. TF: 93-7148219.

VENDO consola Super Nintendo con 1 mando y el juego «The Lost Vikings». Todo esto en perfecto estado, por tan sólo 10.500 pesetas. Preguntar por Andrés (hijo). TF: 968-534872.

VENDO Super Nintendo + dos mandos y 2 juegos: «Mortal Kombat 2» y «Super Mario Kart». Vendo por 15.000 pesetas. Prequntar por Francisco. TF: 91-6042835.

**VENDO** Super Nintendo con dos mandos y cuatro juegos por 15.000 pesetas. Preguntar por Alex. TF: 983-225317.

¡¡¡ATENCIÓN!!! vendo «Ultragoku Legend» japonés, totalmente nuevo por sólo 8.500 pesetas. Interesados llamar al TF: 91-5608688. Preguntar por Orestes. Sólo Madrid.

### VARIOS

VENDO los juegos de PlayStation: «Adidas Power Soccer» y «Power Serve». Precio a convenir o cambio «Adidas Power Soccer» por un juego de Mega Drive. Llamar al TF: 967-143006. Llamar por las tardes. Preguntar por Tomás.

VENDO juegos de Mega Drive: «The Terminator» y «Shaq-Fu», al precio de 3.000 pesetas cada uno, o los cambio por juegos de Mega CD como: «Sonic CD», «Ranma 1/2», «Shilpheed» y «Time Gal». Escribir a: Manuel Del Río Villar, c/Moreno Nº 7, Pª 2. 49001 (Zamora).

CAMBIO Game Boy con un juego y tres meses de uso (color negro). El juego es el «Zelda». Lo cambio por el 32X con algún juego o la vendo por 6.000 pesetas. Preguntar por David. TF: 91-6944957.

CAMBIO «Street of Rage 3» por «Worms» de Mega Drive o lo vendo por 6.000 o 7.000 pesetas: «Donkey Kong», «Tortugas 2», «Joe & Mac», «Pato Darwing», «Parque Jurásico», «Megaman», «Los Pitufos» y «Bart Simpsons» de Game Boyy cambio 4 de estos juegos por 1 de Megadrive. Preguntar por Daniel. TF: 923-271673.

VENDO juegos de Nintendo por 1.500 pesetas. Entre ellos: «Ninja Gaiden», «Kunfu» y «Were Wolf» o cambio dos de Nintendo por uno de Super Nintendo. Preguntar por Aitor. Sólo Valencia. TF: 96-3715502.

CAMBIO Super Nintendo con dos mandos y 12 juegos. Entre ellos: «Killer Instinct», «Donkey Kong Country», «International Superstar Soccer», «Fifa Soccer», «Mortal Kombat 2», etc... por Saturn o PlayStation. También vendo por 20.000 pesetas. Preguntar por Jordi. Sólo Barcelona y alrededores. TF: 93-4285959.

### COMPRAS

COMPRO el juego «Donkey Kong Country 2» de Super Nintendo por 6.000 pesetas, con instrucciones. Interesados mandar una carta a: Diego Crehuet Contreras, c/Gil Cordero, 12-7º A. 10001 (Cáceres).

COMPRO «Sonic 3» de Mega Drive barato y por favor con caja e instrucciones. En buen estado. Preguntar por Víctor. TF: 91-4479207. COMPRO «Super Son Gouku Den» la segunda parte (rol) de Super Nintendo, por un precio razonable. Interesados llamar al TF: 956-507389. Llamar de 14'00 a 16'00 horas. Preguntar por Tarek.

iii URGENTE!!! compro por 8.000 pesetas uno de estps juegos de Mega Drive: «Splatter House 3», «Joe & Mac», «Ninja Gaiden» y si puede ser con su respectivo adaptador. Interesados llamar al TF: 91-6549123. Preguntar por David.

COMPRO «Super Soccer» de Super Nintendo por 2.000 pesetas y compro Game Boy por 2.000 pesetas. Juegos a 1.000 pesetas. Preguntar por Sergio. Sólo Madrid y Segovia. TF: 91-4687342.

COMPRO Mega Drive o Super Nintendo por 5.000 pesetas con algún juego. En perfecto estado, a ser posible con 2 mandos. Interesados llamar al TF: 953-715535. Preguntar por José María. Llamar de 3'30 a 5'00 horas.

### CLUBS

ATENCIÓN si tienes una Super Nintendo, éste es tu club. Envíanos 150 pesetas y una lista de los juegos que tienes y te mandaremos un carnet y trucos. Escribir a: Víctor Manuel González García, Avda. Reyes Católicos, 29-7º A. 28904 -Getafe-(Madrid).

CLUB 128K todo sobre el Spectrum, consigue juegos, comparte tus conocimientos y diviértete como nunca. Fancine gratuito con programas y trucos. Escribe a: David Hernández Verdugo, Avda. Onde de Septiembre, 78-4º 3º. 08120 -La Llagosta- (Barcelona).

ATENCIÓN sorteamos y cambiamos juegos, trucos, etc... Manda tus datos y un sello de 30 pts para contestación. Para cualquier consola. Escribir a: Juan José Ramos Roca, c/Mosén Félix Paradeda, 54. 08380 -Malgrat de Mar- (Barcelona).

SUPER CLUBS el mejor club de Super Nintendo y Game Boy. Habrá trucos, dibujos y carnet. Envía una carta a: Rubén Alonso Corral, Avda. del Ejército, 9 A 1º B. 19003 (Guadalajara).

CLUB BAKALAO II mándanos una carta a: José Fernando Ramírez Calero, c/Pindaro 4º fase nº 5 Blq. 4 4-2. 29010 (Málaga). Recibirás un carnet sin foto y un catálogo de lo que hacemos: sorteos, pósters, etc... Hacemos reuniones. Sólo Anadalucía.

CLUB TRICKS somos un club de videojuegos gratis. Podrás adquirir reviews y artículos de nuestro fanzine. Intercambiamos dibujos, trucos, opiniones y correspondencia. Tendrás un nombre clave para el club. Escribe a: Enrique Ferrero Mata, c/Pintor Zuloaga 6 Apdo. 5° I. 11010 (Cádiz).

S	N L
ıric	Nombre
u varios	Apellidos
clubs	Dirección
	Localidad
venta	Provincia
	C.P. Tel.
a cambio	
ıra	
compra	
S	
\$	

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre "La Gran Ocasión". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.

# HOBBY CONSOLAS EN CUESTA

Queremos saber lo que piensas. Queremos conocerte un poco mejor y hacer una HOBBY CONSOLAS totalmente a tu medida. Para ello nos gustaría que nos contaras tus opiniones sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo: HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en el sobre: Encuesta HOBBY CONSOLAS. Gracias por tu colaboración.

Tu Consola	O Desde hace más de dos años.	Trucos Arcade Show	Buzón de
1. ¿Qué consola o consolas	O Desde que salió a la	Otaku Manga	sugerencias:
tienes?	venta.	Tribuna AbiertaY el mes que viene	
	10. ¿Con qué regularidad	Comparativas	
	compras Hobby Consolas?	Reportajes sobre consolas	
2. Si tienes varias, ¿para cuál	O Todos los meses.	Reportajes sobre compañías	
compras actualmente	O Más de 6 veces al año. O Menos de 6 veces al	Reportajes sobre juegos	
software?	año.	Concursos	
		15. ¿Qué otras revistas compras	
A partir de aquí contesta en	11 ¿Qué parte de la revista	regularmente, al menos 6 veces	
relación a la consola para la	sueles leer?	al año?	
que compras juegos.	O Toda la revista.		
2 .6	<ul><li>O Más de la mitad.</li><li>O Menos de la mitad.</li></ul>		
3. ¿Cuántas horas aproximadamente utilizas tu	o Menos de la lillad.	16 ¿Qué otras revistas compras	
consola a la semana?	12 Cuando no compras la	o lees esporádicamente?	
	revista, ¿a qué se debe?		
4. ¿Cuántos juegos tienes?	O No la encuentro en el quiosco.		
5. ¿Cuántos juegos te has	O No tengo dinero.	17. ¿Te gustaría poder	
comprado el último año?	O No me interesan los	conseguir a través de Hobby	
	temas de portada.  O Prefiero comprarme	Consolas películas de Dragon	Entre todos los que nos enviéis este
6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola habitualmente	otra revista ese mes.	Ball a precios muy baratos?	cuestionario, sortearemos
(contandote a ti)?	O Otra razón:	Datos personales	2 TV Combo de 14" de SONY, con
			vídeo incluido.
7.¿Vas a comprarte en breve		17. Edad	Muchas gracias por colaborar con nosotros.
una nueva consola o un PC?	13 (Cutata	40.0	Estos datos son absolutamente
O Sí O No	13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras,	18. Sexo	confidenciales y no se utilizarán
8. Si has respondido	contandote a ti?	19. ¿Cuál es tu principal	para mailings propios ni ajenos.
afirmativamente, indica cuál		ocupación?	Por otra parte, te rogamos que sólo
	14. ¿Qué te parecen las	O Estudio	nos envíes una encuesta, porque si
	secciones de HOBBY CONSOLAS?	O Trabajo	no duplicaríamos tus datos. Gracias.
1 5	(3= Muy interesante; 2= Bien;	20. ¿Cuáles son tus aficiones, a	Nombre:
<u>La Revista</u>	1= Poco interesante)	parte de las consolas?	Apellidos:
0. D. J. (1. J. 1. J.	El Sensor En Pantalla	O Ir al cine	Edad:
9. ¿Desde cuándo lees Hobby Consolas?	Big in Japan	○ Leer ○ Ver la tele	Calle:
O Desde hace 6 o menos	Previews	O Jugar a las recreativas	Localidad:
meses.	Novedades (Reviews)	O Oir música	Población:
O Desde hace más de un	Listas de éxitos	O Hacer deporte	C. postal:
año.	Teléfono Rojo	O Otras:	releititi



# P.V.P. - 3990

DOUBLE SWITCH 3.990 STAR BLADE ECCO THE DOLPHIN 2.990 THE SPACE AVENTURE 3.990 MIDNIGHT RAIDERS 2.990 WOLFCHILD

NIGHT TRAP

2,990 SUPREME WARRIOR











PATENCIONS

**CREACION DE** 

**NUEVOS CENTROS MAIL** Si eres un profesional y estás interesado

en pertenecer a nuestra red nacional,

ponte en contacto con nuestro

Departamento de Franquicias TEL: (91) 380 28 92

BROKEN SWORD

FORMULA 1



ANDRETTI RACING

ANDRETTI





P.V.P. - 7.990

DESTRUCTION DERBY 2







P.V.P. - 5.490

P.V.P. - 8.990

IRON & BLOOD

CENTRO

Haz tu pedido por teléfono

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT

TEKKEN 2

TEKKEN

AQUANUT'S HOLYDAY AYRTON SENNA KART DUEL BLAM! MACHINEHEAD

DISPUPTOR

PVP - 8 990

INT. TRACK & FIELD

Kowami

0 2 1 7 1 8 1 9

FIFA'97

WIPE OUT 2097

Una exclusiva camiseta DE REGALO 990

BLAZING DRAGONS

P.V.P. - 8,990

**EARTHWORM JIM 2** 

JUMPING FLASH 2











FLOATING RUNNER

P.V.P. - 8,990

LOMAX

NHL97

PVP - 7 990

RESIDENT EVIL



P.V.P. - 6.990

MADDEN NFL'97

MADDEN

P.V.P. - 7.990

OFF WORLD INTERC.

RETURN FIRE







P.V.P. - 5,490

PANDEMONIUM

P.V.P. - 8.990



P.V.P. - 6,990

PENNY RACERS

0

RIDGE RACER REVOLUTION SKELETON WARRIORS





P.V.P. - 7.990

SLAM'N' JAM 96

Brow Joh













P.V.P. - 8,990

FADE TO BLACK

P.V.P. - 7.990

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

P.V.P. - 7.990

NBA IN THE ZONE

RAGING SKIES

P.V.P. - 7.990

FINAL DOOM

P.V.P. - 6.990

KONAMI OPEN GOL

NBA JAM EXTREME

P.V.P. - 8.990



4









P.V.P. - 5,990





P.V.P. - 7.990

TUNNEL B-1

P.V.P. - 6,990

TOTAL NBA '96





# Estos son los Centros Mail iVen a conocerlos... ya! 📸

Y si no tienes uno próximo iHaz tu pedido por teléfono!



HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h























0







IRON MAN X-O



GIRONA







CAME BOY



FIFA'97

























GAMERO





HANDY TRAY

P.V.P. - 495

.





DB Z13











PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES

SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
SOLO PENINSULA
BALEARES 1.000 PTAS

PACK D	RAGON BALL
S. S. Sections of S.	aurund Salaba Han

8 MAN AFTER

CABALLEROS DEL ZODIACO

DBZ3 AVENTURA MISTICA

ESTAS ARRESTADO (1 Y 2)

MORTAL KOMBAT - ANIMACION

DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO

DRZJ GARUCK JUNIOR INMORTAL
DRZS EL MAS FUERTE DEL MUNDO
DRZS 6.4 NAS FUERTE DEL MUNDO
DRZS 6.5 SUPER BATALLA
DRZY EL SUPER GUERRERO SONGOKU
DRZS 10.5 MEJORES RIVALES
DRZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA
DRAGGON PINIK



1.495

1.995

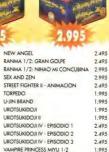
YU YU HAKUSHO



VIDEO

PACK DRAGON BALL Z PACK DRAGON BALL Z №2







**VIDEO** 























# -> SUPER NINTENDO.

Si quieres pertenecer al grupo Divertienda y:

- Tener los mejores precios y servicios
- Grandes ofertas especiales
- · El mayor surtido del sector
- · Publicidad, etc.

Pide información ¡¡LLámanos!!



CENTRAL DE TIENDAS: (95) 261 25 44



Urb. Los Minosos, Edif. Velazquez, s/n (956) 630344 ALGECIRAS



VIDEO CLUB EL TORCAL Palanca, 1. Urb. El Torcal (95) 235 5406 MÁLAGA



Av. Constitución, s/n. Edif. Gavilán (95) 2440671 ARROYO LA MIEL



VIDEO CLUB CASABLANCA

Av. Juan Sebastián el Cano, 15 (95) 229 76 97 MALAGA

VIDEO CLUB AL CINE (95) 286 1100 MARBELLA



Larga, 5 953 512953 ANDÚJAR



VIDEOCLUB FRANJU (95) 229 7500 MALAGA



VIDEO CLUB MAVI 2 La Unión, 77 (95)2361230 MÁLAGA



NINSEGATI Valdés Leal, 1. (957) 490262 CORDOBA



VIDEO JUEGOS ELITE



VIDEO CLUB MAVI I Paseo de los Tilos, 39 (95) 2347058 MALAGA



MASTER GAMES Solarilla de Gracia, 7 (958) 520343 GRANADA



FRAMA VIDEO

Año Nuevo



Castelar, 53 Av. Salobreña, 30 (956) 669856 **ALGECIRAS** (958) 825767. **MOTRIL** 

DIVER t enda

VIDEO CLUB LA PAZ Clavel, 43 (956) 768946 LA LÍNEA



STRONGER INFORMÁTICA Av. de Mijas, 36 (esq. c/ Mallorca) (952) 472958 **FUENGIROLA** 



Grupe M.G.K. International Paseo Vista Alegre №8 • 03180 TORREVIEJA (Alicante)

# Meior Prec

SOUL EDGE / DRAGON BALL Z3
RAGE RACER / DARK FORCES
MORTAL KOMBAT TRILOGY
CHORO Q2 / VANDAL HEART
STAR GLADIATOR / NITHOSHIDEN
OGRE BATTLE / BATMAN FOREVER
PANDEMONIUM / CRASH BANDICOT
TENER 2 / DESTRUCTION DEPRY 2 TEKKEN 2 / DESTRUCTION DERBY 2 Formula 1 /Final Fantasy VII Jungla de (ristal / Toshiden 3 STREET FIGHTER ZERO 2 WIPE OUT 2097 / TUNNEL B1 FINAL DOOM / KINGS FIELD 2 TOMB RAIDER / FIFA SOCCER 97 BROKEN SWORD / SOVIET STRIKE

# TOSHIDEN URA / K.O.F.96 / C&C

FATAL FURY REAL BOUT MASTER OF MONSTER / CASPER DIE HARD ARCADE / IRON MAN SONIC FIGHTER / FIFA SOCCER 97 FIGHTER MEGAMIX / DAYTONA 2 MANX TT / STREET FIGHTER ZERO 2 DRAGON BALL Z 2 / TOMB RAIDER JUNGLA DE CRISTAL / VIRTUA COP 2 FIGHTING VIPERS / SONIC 3D BLAST

# NINTENDO 64 MARIO KART / WILD CHOPPER WAVE RACE - TUROK / CRUSI N USA WONDER PROJECT / SAINT ANDREWS

SUPER NINTENDO STREET FIGHTER ALPHA 2 DONKEY KONG COUNTRY 3 FIFA SOCCER 97 / CHRONOTRIGER LUFIA 2 / ULTIMATE MORTAL KOMBAT

# GAME BOY POCKET

# MEGADRIVE FIFA SOCCER 97 / SONIC 3 D DRAGON BALL Z / SUPER STREET

SUPER NINTENDO / GAME BOY / MEGADRIVE TELEFONO.



CARTAS POSTERS **FIGURAS GORRAS** PELICULAS.

ADAPTADOR ONY GHIP TODOS JUEGOS JAPON AMERICA / EUROPA CONSOLA MULTISISTEMA

Si encuentras precios más bajos que los nuestros te hacemos un regalo y un descuento de 1.000pts en tu pedido. Descuento a socios.

CHRONICLE OF SWORD / C&C / X-2

VENTA A TIENDAS Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

Venta a Toda España 24H / 48H Telf: (96) 571 80 79

# Start Games

Alicante
Alicante
Bono Guarner, 6.
unto Estación Renfe

Elche Cristóbal Sanz, 26

Elda Juan Carlos I, 47. Junto Plz. Castelar Fax: 96 538 91 89

INTERNET E\_MAIL

de Todo España

NOVEDADES (PAL, JAPON, USA)

\*\* Oferta Especial en juegos Pal para Navidad
ULTIMAS NOVEDADES

\*\* NINTENDO 64

MEGADRIVE

SUPER NES **FAME BOY** 

Cambia tus juegos por

1.000 pts.

Grandes descuentos en consolas y videojuegos

Telf: 989 59 59 65

CLUB DE CAMBIO Telf: (96) 539 34 75

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA

POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN!! \_ (Llámanos e infórmate, valoraciones sin copromiso)

WORLD GAMES

Desde el 15/11/96 hasta 15/1/97 alucina con puedras ofertas en todos los artículos.

MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO

PARA CONSULTAS Y PEDIDOS TODOS LOS DIAS INCLUIDO FESTIVOS

### EN CÓRDOBA..

Club **MICRO** GAMES ENVÍOS A TODA ESPAÑA

\*\*Nueva Dirección\*\* C/Don Lope de los Ríos, 28. 14006 Córdoba Telf.: 957-401003

ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y VENTA DE 2º MANO

### EN CÓRDOBA...

Y además todas las Novedades:

PLAYSTATION

DIE HARD FIFA, NBA 97 SOVIET STRIKE STREET F. ALPHA 2 DESTR. DERBY 2

MEGADRIVE

POCAHONTAS SONIC 3D FIFA, NBA 97 PINOCCHIO ULTIMATE MK3

SATURN

Compra-Venta y cambio Juegos de 2ª mano Todos los sistemas

> Compra- Venta consolas de 2º mano PSX y SATURN

# COCONUT

NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN PLAYSTATION- SATURN- ULTRA 64 -GAME BOY- MGCD II- ETC

Mº CUATRO CAMINOS

SECCION ESPECIAL ROL AVENTURAS TODOS LOS SISTEMAS

FIGURAS: **DRAGON BALL Z** S.BATTLECOLLECTION COMIX POSTERS

ÚLTIMAS NOVEDADES

· GRANDES OFERTAS

 Compramos y vendemos juegos usados (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation,

NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

• ARTÍCULOS MANGA

CLUB DE CAMBIO

PlayStation

Sega Saturn

MULTISYSTEM

iji LLAMANOS !!! C/ BENJUMEDA, № 18 11003- CADIZ TFNO. Y FAX: 956- 220400









TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

•Juegos - Consolas Horario: De 11 a 13,30 •Al mejor precio De 17 a 20,30

•Al mejor precio



Telf: 96 2877436

- ★ ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA

  ★ COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y
- ISADOS. SINES, GAME BOY, M. DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, NATURN, PLAYSTATION, Y PC CD ROM HORARIO; 10:30 A 13: 30. / 17: 00 A 20: 00.

# EAM GAMES PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID TEF.: 91 5232087 - 908421662

CENTRO ESPECIALIZADO JAPÓN USA **EUROPA** PSX- N. 64- SATURN- SNES- 3D0- M2- NEO GEO- MD PRECIOS ESPECIALES NAVIDAD PSX Y SATURN

20% Dto. en Importación Distribuimos a Tiendas

NINTENDO 64 Star Fox.64

NEO CD Super Tag Battle

Avda. de la Constitución, 1 bajos 03660 NOVELDA (Alicante)

NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD

;;LLAMANOS!! SOLICITA **INFORMACION EN LOS** TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

Seguramente llevas mucho tiempo hojeando las paginas de publicidad y pensando donde llamar para comprar tu videojuego. No busques más. No gastes más teléfono. La SOLUCIÓN la tienes debajo.



# 967-507 269

**Game** SHOP

© Pérez Galdós, 36-Baio 02003 -ALBACETE Fax: (967) 50 52 26

BREAK POINT DARK STALKERS EARTH WORM JIM 2

PROJECT OVERKILL REBELT ASSAULT 2 SOVIET STRIKE TEKKEN 2

**BLAZING DRAGONS** DARIUS FIGHTING VIPERS

IRON MAN NBA LIVE 97 NIGHT WARRIORS

NIGHTS REBELT ASSAULT 2 SKELETON

WARRIORS

IRON & BLOOD JUMPING FLASH 2 MEGAMAN X3 NBA LIVE 97





















967-50 52 26

24H

SERVICIO A TODA

ESPAÑA EN 24 H.









# SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM DONALD MAUI

V. FIGHTERS KIDS

MALLARD DRAGON BALL HYPER KIRBY'S GHOST TRAP TRAP LUFIA II SIM CITY TRETRIS ATTACK TOY STORY ULT. MORTAL KOMBAT 3 WINTER GOLD

# MEGA DRIVE

**BUGS BUNNY** DRAGON BALL Z NHL 97 POCAHONTAS PREMIER MANAGER TIME KILLER TOY STORY ULT. M.. KOMBAT 3

VAMPIRES KISS- SN WIPE OUT- SS

## CLUB DE CAMBIO

T LEGEND- SN

WATER- MD

SERVIMOSA TIENDAS Y

**VIDEOCLUBS** 

Envianos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 titulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades).

Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envies dinero con tu paquete.

SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

Game SHOP LES DESEA UNAS MUY FELICES NAVIDADES A TODOS NUESTROS CLIENTES Y PROVEEDORES.



C/ MAESTRO GOZALBO 11 C/ JOSE BENLLIURE 100 46005 VALENCIA 46011 VALENCIA Tlf: (96) 374 37 92 TIf: (96) 355 24 68

Venta de videojuegos Compra-Venta de y consolas al mejor videojuegos y precio consolas de ocasión

CAMBIO ICIO TÉCNICO Reparación de todo tipo de consolas

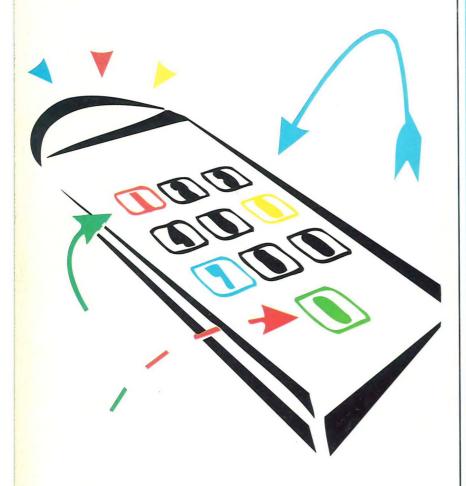
De videojuegos y consolas

TU CLUB DE CAMBIO

909 65 59 18

DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

"...un teletexto interactivo con más de 1.000 páginas



Descubre nuestra nueva sección de informática y multimedia en la página 700



Teletexto interactivo de Tele 5

# GANADORES NINTENDO 64

Como recordaréis durante los meses de octubre y noviembre, hemos incluído en el total de revistas de Hobby Consolas cincuenta cupones premiados con una consola Nintendo 64. A continuación podréis ver la lista de ganadores correspondiente a cada mes.

### GANADORES CORRESPONDIENTES MES OCTUBRE:

Madrid Rubén Hermida Rodríguez César González Cánabas Madrid Reinaldo Aznar Herrera Las Palmas Omar Pérez Yelmo Madrid Barcelona Eduardo Ruiz Pajares Manuela Romero Alcobendas Madrid

Félix Higueras García Juan Ramos Perez Alvaro Guerrero Hidalgo Fco. Javier García Garcia Juan Pérez Puente Jaime Miralles

Barcelona Castellón Madrid Madrid Madrid Alicante

## GANADORES CORRESPONDIENTES A NOVIEMBRE:

Guillermo Hernández José Gutiérrez Gil Alberto Jiménez Martín Javier Sánchez Baus Antonio J. Muñoz Tomás Juan Fco. Castillo Martínez José González Montenegro Esther Raya Escobar Margarita Mayoral Rueda José María Fresno Jurado Iñaki Sánchez Orbegozo Hector Hernández Ortíz Pedro Maza Domínguez

Badajoz Madrid Madrid Gerona Alicante Alicante Madrid Madrid Madrid Barcelona Guipúzcoa Madrid Cádiz

Alejandro Salgado Martín León Miguel A. Aniño Prado Barcelona Miguel A. Pérez López Madrid Madrid Miguel A.Blanco Pérez Roberto Gutiérrez Solana Málaga Pedro Concepción Herrero Madrid Juan Fco. Andrés Ferrer Valencia Barcelona Marc Piñol Arall David Arráez Ramón Alicante Carlos Picaba Romero Sevilla José García Esteban Madrid Roberto Casanova Canabes Alicante

Y a continuación, de entre todos cupones no premiados y que nos enviaron los dos cartones correspondientes al sorteo, estos son los

Joan Martín Vilanova Marcos Alcalá Gonzálo Fco. Manuel Díaz Rojo Joan Tuxuera Mimbrú Diego Verón Ramos Juan Carreras González Daniel Díaz Yañez Jorge Casanova Callejas José Luis Arnay García Jose Luis Pérez Cruz Rubén Prieto Anguís Sergio González González Pedro Roruero García Daniel Martínez Martínez Jordi Mullor Barchín Manuel Herruzo Sánchez José Ontiveros González José A. Cobo Mirasierra Rafael Requeray Anguita

ganadores:

Gerona Barcelona Tarragona Barcelona Zaragoza Guipúzcoa Madrid Zaragoza Castellón Barcelona Madrid Asturias Alicante Valencia Valencia Albacete Gerona Segovia Madrid

Miquel Cortés Serrano Javier López López Mario Durán García Aitor San Vicente Benito Juan Luis Pérez López Manuel Jiménez Jiménez Manuel Pérez Campillo Juan Carlos Ojeda Usillos Mario Quesada Furió José Bengoechea Sánchez Gregorio López Oltra Pablo Enriquez Rodríquez Antonio Pitera Madrid Felipe Preciado Menéndez José Coll Espuni David Franz Adam

Barcelona Santiago González Guijarro Sevilla Murcia Málaga Vizcaya Jaen León Nardi de la Mano Alexandre Alicante Alicante Cantabria Barcelona Cantabria Madrid Orense Murcia Enrique Laborda San Millán Guipúzcoa Burgos Tarragona Orense

# GANADORES CONCURSO TUNNEL B-1

Cada uno de ellos recibirá una consola Sony Playstation y un mando Analog.

Ana Llorens Molina Francisco Alcantud Gonzalez José Manuel Romero Carayol Alexis Carbó Gallegos Carmen San Teófilo Medina

Castellón Barcelona Granada Gerona Salamanca ponemos mundo tus manos

# Gratis al suscribirte Hobby Consolas







Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en \*HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



Y TODO POR

(12 números x 395 Pesetas)

- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN ANO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.



Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Megadrive es una marca registrada de Sega

Orense 34, 9°. 28020 MADRID Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02